№ 5 (37) 2000

НАВИГАТОР™ ИГРОВОГО МИРА



E3' 2000:
Репортаж с выставки.

Daikatana:
Три Мифа о ДайКаТане.

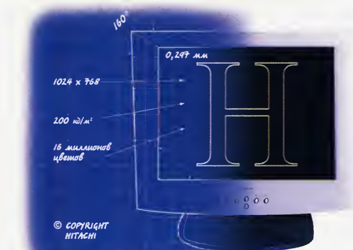
КА 52 против Команча: Разорванное Небо:
В большой семье винтом не хлопают.

Z-Zone:
Как будет выглядеть человек будущего?; Как стать снайпером.

Review-обойма:
Army Man: Air Tactics; Die Hard Trilogy II; A.I. Wars: The Awakening; Evolva; Starlancer; Tachyon: The Fringe; Shadow Watch; Lemmings Revolution; Theocracy - Sacrifice and Subdue; HMMIII: The Shadow of Death; Life or Death 2; Корпорация Аэропорт; Imperium Galactica II Alliances; Boarder Zone; Rally Masters; Euroleague Football; F1 Grand Prix World; F1 2000; Player Manager 2000; NASCAR 2000; Superbike 2000; Championship Manager Season 99/00; CONSHIP!; UEFA Champions League Season 1999/2000; The Longest Journey.

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН





HITACHI

Touch the Future

ЧЕТКОСТЬ
Каждой детали

WWW.RUS.RU

МОДЕЛЬНЫЙ РЯД 2000

17"	CM610ET –	самая экономичная модель	0.21(0.26)	1280 × 1024@76	$264*
	CM650ET –	модель с укороченной трубкой	0.21(0.26)	1152 × 870@76	$363*
	CM643ET –	лучшая модель в своем классе	0.21(0.26)	1600 × 1200@75	$399*
19"	CM776ET –	лучшее сочетание цена/качество	0.21(0.27)	1600 × 1280@72	$492*
	CM769ET –	монитор для профессионалов	0.21(0.27)	1800 × 1350@75	$628*
21"	CM811ET Plus –	профессиональная серия	0.21(0.27)	1600 × 1280@75	$940*
	CM813ET Plus –		0.21(0.27)	1800 × 1350@75	$1020*
	CM815ET Plus –		0.21(0.27)	2048 × 1536@75	$1390*
TFT	CML 150XE –	15" Super TFT монитор		1024 × 768	$998*

** Даны ориентировочные розничные цены*

Наши партнеры

Москва:
AC Computer (095) 285-5658
Altech (095) 246-8071
Flake (095) 236-9860
NIX (095) 216-7001
LANK (095) 234-0012
TERSYS (095) 230-6057
TIS (095) 351-8801
Арбайт (095) 725-8008
Вентура (095) 361-9820
ИКС Технология (095) 262-1756
КПД (095) 945-4324
Свиблово-Групп (095) 189-6008
Скид (095) 270-0467
Техмаркет Компьютерс (095) 723-8130

Владивосток:
ГЕГ - Центр (4232) 220-369
Компания Лион (4232) 225-700

Воронеж:
Риан (0732) 777-556
ФинАрт (0732) 777-891

Екатеренбург:
ОптикомП (3432) 510-865

Иркутск:
Рэвэр (3952) 204-000

Мурманск:
ТехноЦентр Система (8152) 452-883

Нарьян-Мар:
Центр Инус (81853) 239-25

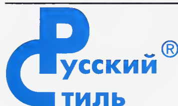
Новосибирск:
Нейрон (3832) 182-424

Санкт-Петербург:
Норма (812) 218-9662

Сыктывкар:
Эльф (8212) 291-084

Тверь:
Визард (0822) 423-333

Мы ищем дилеров



Москва, Звездный бульвар дом 21, 1 этаж
телефон: (095) 797-5775 (6 линий), 215-5701 факс: (095) 215-2057
оптовый отдел: 797-5790 (4 линии)
www.rus.ru E-mail: sales@rus.ru; info@rus.ru

Hail thee!

В последнее время такая форма приветствия стала для меня настолько же естественной как стандартное "здрасьте". Вот чего игрушки с человеком творят. Хорошо еще, что, отправляясь в булочную, я не прихватываю с собой ничего из арсенала fencing...

Но вернемся к номеру, который вы только что открыли. В структуре журнала произошли изменения, которые нельзя отнести к косметическим. Из него исчез раздел прохождений, гайдов, солюшенов и т.п. Сделали мы это специально, т.к. в начале июня в продаже появится новый журнал Guides, название которого говорит само за себя. Мы считаем, что в настоящее время на рынке игровой периодики образовалась ниша - более нет изданий, которые бы уделяли полноценным игровым руководствам должное внимание. Редакцию Guides возглавит ваш старый добрый знакомый Андрей Шаповалов aka Terminator. Кстати, для первого выпуска мы и придержали наш "фирменный" гайд по MM8.

А вот железный раздел перекочевал в следующий номер по чисто неспециальным техническим причинам.

Главное разочарование истекшего месяца связано с ромеровской Daikatana. Объем возлагаемых на нее надежд оказался обратно пропорционален полученному от игрового процесса удовольствию.

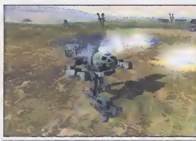
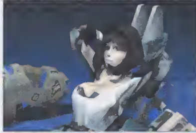
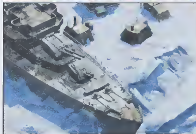
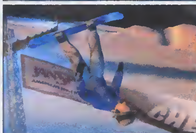
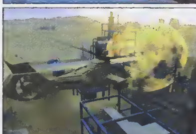
Для восстановления этого самого объема наших надежд была проведена в Los Angeles Convention And Exhibition Center очередная выставка E3, о которой мы составили оперативный отчет. Подробному же исследованию продемонстрированных проектов мы уделим как минимум несколько следующих номеров "Навигатора".

В последнее время в редакцию приходит множество запросов о том, какие игрушки можно получить по почте с нашей помощью. Ответ напечатан на сотой странице.

Да, у нас тут в редакции возник спор, который никак не разрешится, в связи с врожденной приверженностью некоторых сотрудников к демократии. Так вот, хотелось бы узнать ваше мнение о том, уместны ли на страницах игрового журнала материалы, не связанные непосредственно с играми, но адресованные молодежной аудитории в целом. Те же обзоры музыкальных новинок, студенческий юмор и т.д.

Жилин! Иди отсюдова, этот материал обойдется без твоих комментариев!

Искренне Ваш,
Игорь Бойко


Список игр в номере:

■ Титанический труд

Уже мало кто помнит, наверное, что 4-я и 5-я серии Might & Magic имели уникальную и с тех пор не повторенную особенность – их можно было объединить в единый мир, получив возможность путешествовать с одной его стороны на другую. Ощущения, доложу я вам, были абсолютно положительные. Так вот, дело в том, что некая группа фанатов шестой-седьмой-восьмой частей намерена с этими играми сделать то же самое. Пользуясь тем, что у игр почти идентичная механика и один и тот же движок, они пытаются соединить мир всех трех игр воедино.

Не думаю, что из этого выйдет толк, – система все же отличается, да есть и много других проблем. Но размах (точнее, замах) внушает уважение, и взглянуть на результат (буде таковой окажется) надо будет обязательно. – А.А.

■ Morrowind обрастает мясом

Точнее, деталями. На данный момент раскрыт ряд секретов, среди которых: резкое снижение числа городов, их увеличенная детализация, серьезные изменения в системе путешествий и общая визуальная схожесть с Redguard. После E3, на которой игра будет непременно показана, ждите подробностей в большом, полном и вкусном превиве. – А.А.

■ Предпоследний экспресс

Вот уж никогда бы не подумал, что будет переиздан The Last Express, а между тем, так и произошло. Да еще и саундтрек выйдет в придачу. У меня такое ощущение, что помимо банальной жажды наживы Interplay ничего не движет. А жаль – было бы приятно помечтать об этих акциях как о первых шагах в раскрутке The Last Express II. – А.А.

■ И что же Шаффер нам готовит?

Действительно, что за идея сидела в голове у самого главного стебальщика Лукасартса, когда он покидал ставшие родными стены? Оказывается, это будет нечто научно-фантастическое и притом, естественно, пародийное (Роджер Вилко! Забытый Сиеррой Роджер Вилко! Потеснись – на смену тебе идут новые герои!). Движок будет аналогичен использовавшемуся в Grim Fandango – сочетание 3D и 2D, полную трехмерность народ пока осваивать боится. Ну, собственно, знак ГТО на груди у него – больше не знают о нем ничего. Больше будут знать, полагаю, после уже заранее навязшей в зубах E3. – А.А.

■ Революция во вселенной Star Trek

Нет, я не имею в виду, что сменилось правительство Федерации (вряд ли кого-то из наших читателей это шибко интересует). Просто очередная игра от Activision позиционируется как "a real-time tactical squad game based". У игрока будет элитное подразделение из двадцати двух бойцов, шесть из которых могут отправиться с ним на очередное задание. Каждый боец уникален: кто-то может ловко палить из двух бластеров одновременно, ну а кто-то предпочитает работать головой. Один сможет врачевать своих товарищей, а другой вскрывать сейфы.

Каждая операция представляет собой классическую cloak-and-dagger missions (говоря по-нашенски, "миссию плаща и кинжала"), и проходить они будут в неприятельской штаб-квартире, на вражеском космическом корабле, в мирах Клингона и т.д. Каким-то образом все это связано с основной интригой вселенной Star Trek (в пресс-релизе сообщается об "интриге вокруг Вулкана". Вам это что-то говорит? Мне – нет).

Единственный доступный в настоящее время скриншот выглядит вполне симпатично, хотя и напоминает больше X-COM, чем Commandos. Да и наличие у бойцов экспириенс-пойнтов, которые после каждой миссии нужно будет распределять между несколькими характеристиками, как-то не очень вяжется с принципами "Коммандос".

Чуть не забыл – называться все это будет Star Trek: Away Team, а выйти игра должна где-то в следующем году. Лично я уже начал ее ждать с нетерпением, чего и вам желаю. – В.В.

■ Конкурент Сегуну?

Недавно компания Pyro Studios (разработчик Commandos) объявила о начале работы над проектом Praetorians - RTS из жизни Древнего Рима. Творение ожидается весьма масштабное: 30 типов юнитов, большое количество формаций (всякие там легионы, фаланги и т.д.), шестнадцать миссий. Об экономической и дипломатической моделях пока ничего не сообщается, кроме того, что они будут. Не совсем понятно, почему авторы заранее сравнивают свое творение с "Сегуном", ведь невооруженным взглядом видно, что игры это совершенно разные (в одной – миссии, в другой – полная свобода). Разве что качество графики и удобство интерфейса во обоих играх будет на одном уровне.

Издавать игру пообещала Eidos Interactive, дата релиза пока не объявлена. – В.В.

■ Китайцы идут!

В конце нынешнего года нас ожидает игра по исторической повести Ляо Гуан Зонга (китайский писатель XIV века) "Три королевства". Мало того, что игра про китайцев, так еще и делают ее китайцы. Никому не известная до сих пор компания разработчиков Owermax Studio заключила договор на издание своей игры по всему миру аж с самой Eaidos Interactive. "Мы очень довольны договором с таким крупным издателем. Мы будем первым разработчиком нашей страны, игра которого приобретет мировую известность", – заявил продюсер проекта Перси Занг.

О самой игре пока известно только то, что это будет классическая реалтаймовая стратегия. – В.В.

■ Cryo & Нивал = 9 релизов

Компания "Нивал" подписала договор с фирмой Cryo Interactive на издание в России, СНГ и странах Балтии всей линейки игр этого крупнейшего европейского разработчика на 2000 год. В течение года "Нивал" планирует выпустить 9 игр различных жанров от Cryo, первыми из которых станут "Odissee: Sur les traces d'Ulysse" (русское название "Одиссея: По следам Улисса"), новое захватывающее приключение с элементами action, и "Roland Garros: Paris 2000" (русское название "Ролан Гаррос: Париж 2000") – точнейший симулятор одного из самых престижных европейских теннисных турниров.

С фирмой 1С подписан эксклюзивный договор на распространение этих игр в России, СНГ и странах Балтии.

"Мы очень рады, что игры Cryo, изданные нами, пользуются огромной популярностью у российских игроков, – говорит Александр Дмитревский, руководитель отдела локализаций компании "Нивал". – Заключенный нами сегодня долговременный договор позволит нам представить русскому пользователю все новые проекты этого интересного, на наш взгляд, разработчика и удовлетворить растущий спрос на качественные русские локализации". – В.Р.

Лару Крофт опять поменяли!



Такая вот политика у Eidos – каждый год находить новую Ларису. На этот раз роль супердевочки досталась Люси Кларксон, которой придется ближайшие 12 месяцев красоваться на различных выставках и презентациях. Шестнадцатилетняя (вот-вот будет семнадцать) фотомодель, англичанка из Йоркшира, очень радуется, что ей досталась эта должность и она встала в ряд с такими знаменитостями, как Рониа Митра, Нелль МакЭндрю и Лара Веллер. Впрочем, не нужно думать, что успех вскружил ей голову – девочка работает в Elite Model Agency, куда попала в числе 12-ти самых-самых из 16 000 претенденток. – К.П.

A Id`шники все сбегали и сбегали

На этот раз логово Кармака покинул Джон Кэш (John Cash), который разрабатывал сетевое ядро всех Quake`ов. Поговаривают, что он навострил лыжи в Blizzard, где его таланту, несомненно, найдется достойное применение. Все известные проекты от Blizzard в большой степени ориентированы на многопользовательскую игру. – К.П.

Подготовлено по публикациям в Интернет и пресс-релизам разработчиков

Слухи

"Дальнобойщиков 2" утащили!

Недобросовестные пираты собираются в очередной раз обмануть добропорядочных пользователей! Недавно они украли рабочую пре-бета версию игры "Дальнобойщики 2" на английском языке и собираются выпустить ее в продажу. Фирмы "1С" и "Софтлаб-Нск" крайне обеспокоены подобной ситуацией, так как пользователи, которые решат купить пиратский релиз, обнаружат нестабильно работающую игру с неполным геймплеем и слабой балансировкой. Мы не советуем вам тратить деньги на ворованный продукт и рекомендуем дождаться официального релиза, который состоится летом 2000-го года. – К.П.

Обходя окрестности Онежского озера...



Недавно нас порадовали пресс-релизом о том, что Drakan выйдет для Playstation 2. Казалось бы – ну выйдет, ну что с того – нам что, жалко? Однако в глаза бросается такая странность: некоторые скриншоты явно сделаны с Playstation, но вот другие... Хорошее разрешение, четкая картинка и еще кое-какие признаки наводят на мысль, что сняты они были с PC. Такое ощущение, будто нам показывают add-on для Drakan`a, о котором ходит много слухов, но который пока никто не видел.

Ну что ж, если это и в самом деле то, на что надеются фанаты, то в аддоне (или Drakan 2) нам предложат следующее: Ринн сможет использовать магию, пользоваться щитом и копьем (такая возможность предполагалась в первой части – посмотрите заставку, там, где толпа вортоков бежит с копьями). Кроме того, разработчики явно пересмотрели "Зены", точно вам говорю, уж больно новые доспехи Ринн смахивают на броню Люси Лолелс. – К.П.

Неистребимое Зло 4



Resident Evil 3 выйдет для PC только этим летом, а уже поползли слухи о четвертой части серии. Называться игра будет Resident Evil 4: Umbrella Rising. А играть мы будем в ней за начальника спецотряда Umbrella – Ханка. Помните, он был секретным персонажем в Resident Evil 2? Одно только "но"... Дело в том, что Capcom портирует свои игры минимум через полгода после выхода на приставках. Поэтому выхода четвертой части нам придется ждать не меньше года. – К.П.

Шутить изволите?

По Сети пронесся слух, что супердолгострой, соперник дайкатаны "Всеслав Чародей" в скором времени выйдет... на Тайване. Точной даты следует ожидать после E3. Заметим, что указанный слух начал распространяться значительно позже первого апреля. – А.А.

Наш календарь

Июнь

1 - Business Tycoon	Viacom New Media
1 - Ground Control	**Sierra**
6 - Icewind Dale	**Interplay Entertainment**
13 - Elite Force	Activision
14 - Legend of the Blademasters	**Ripcord**
15 - Deus Ex	**Eidos Interactive**
16 - Soulbringer	Infogrames
22 - BreakNeck	Southpeak Interactive
26 - KISS Psycho Circus	**Gathering Of Developers**
26 - Warlords Battlecry	Mattel Interactive
27 - Dark Reign 2	Activision
30 - Deep Fighter	Ubi Soft
30 - IHRA Drag Racing	Bethesda
30 - Pharaoh: Cleopatra	Sierra
30 - Test Drive Cycles	Infogrames
30 - Wacky Races	Infogrames
30 - Resident Evil 3: Nemesis	**Capcom**

Июль

1 - Diablo II	**Blizzard Entertainment**
17 - Hitman: Codename 47	Eidos Interactive
17 - Sudden Strike	Eidos Interactive
25 - Starship Troopers	Hasbro Entertainment

Август

1 - Black & White	**Electronic Arts**
7 - Blair Witch 1: Rustin Parr 1941	Gathering Of Developers
15 - Tribes 2	Sierra
22 - Grand Prix 3	Hasbro Interactive
22 - NASCAR Heat	Hasbro Entertainment
22 - Star Trek: New Worlds	Interplay Entertainment
28 - Heavy Metal: F.A.K.K.2	**Gathering Of Developers**
30 - Action Man	Hasbro Entertainment
30 - Battleship II	Hasbro Entertainment
31 - Homeworld: Cataclysm	Sierra
31 - Проклятые Земли / Evil Islands	**1C**

Сентябрь

1 - Arcanum	**Sierra**
1 - Baldur's Gate 2	**Interplay Entertainment**
8 - Halo	**Bungie Software**
11 - Deep Space Nine: The Fallen	Simon & Schuster Interactive
11 - Kingdom Under Fire	Gathering Of Developers
11 - Rune	**Gathering Of Developers**
15 - 4x4 Evolution	Gathering Of Developers
15 - Anachronox	**Eidos Interactive**
15 - Insane	Activision
15 - Oni	**Bungie Software**
18 - Jetfighter IV	Talonsoft
19 - Breakout	Hasbro Entertainment
19 - Nascar Racers	Hasbro Entertainment
19 - Need for Speed: Motor City	Electronic Arts
19 - Squad Leader	Hasbro Entertainment
25 - Silent Hunter II	**Mattel Interactive**
26 - Family Feud	Hasbro Entertainment
26 - Nicktoons Racing	Hasbro Entertainment
27 - Tank Platoon!	Hasbro Entertainment
29 - Skip Barber Racing	Bethesda
30 - Sacrifice	**Interplay Entertainment**

Октябрь

2 - B17 Flying Fortress	Hasbro Interactive
2 - Comanche 4	**Electronic Arts**
2 - Hostile Waters	Interplay
9 - Blair Witch 2: Coffin Rock 1886	Gathering Of Developers
10 - Dukes of Hazzard	Southpeak
16 - Giants	**Interplay Entertainment**
16 - NASCAR Racing 4	Sierra
17 - Pac Man	Hasbro Entertainment
18 - Age of Sail II	Talonsoft
31 - Hidden & Dangerous II	Talonsoft

Ноябрь

1 - Command & Conquer: Renegade	**Westwood Studios**
1 - Red Alert 2	**Westwood Studios**
1 - Duke Nukem Forever	**Gt Interactive**
1 - Test Drive Rally	Infogrames
1 - Wizardry VIII	**Sir-Tech Canada**
1 - X-Com: Alliance	**Hasbro Entertainment**
15 - Blair Witch 3: Elly Kedward 1786	**Gathering Of Developers**
15 - Max Payne	**Gathering Of Developers**
30 - Warcraft III	**Sierra**
30 - Half-Life 2	**Sierra**











E3`2000

Мы пишем этот материал на коленках и ноутбуках, обложившись кучей материалов и пресс-релизов от разработчиков, не успев отойти E3. До сдачи номера в печать остается один день, вернее ночь. Из огромного списка игр и компаний, мы постарались выбрать главные. Не беспокойтесь, об остальных проектах мы обязательно расскажем в PREVIEW в следующих номерах "Навигатора". Мы - это Владимир Веселов, Андрей Алаев, Владимир Рыжков и Константин Подстрешный. Те, кто готовили для вас этот репортаж.

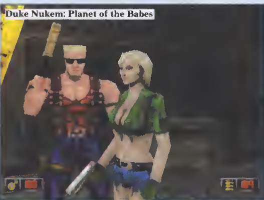
3D Realms

3D Realms была представлена на E3 довольно слабо, а главное, того самого Duke Nukem 4ever так и не показали, зато были Duke Nukem: Planet of the Babes и Max Payne.



А это главная модель из Duke Nukem: Planet of the Babes , зовут крошку Bronde Roderick

Duke Nukem: Planet of the Babes. Изначально Duke Nukem: Planet of the Babes создавалась для приставок, но теперь 3D Realms решила выпустить ее и для PC. Как и все приставочные игры про Дюка, эта будет с видом от третьего лица. Очередная миссия, где Дюку предстоит спасать планету, на которой живет ровно один миллион крошек, кисок, чувих... Гхм, в общем, чем-чем, а обилием женского пола эта игра обделена не будет. Но графика, как вы сами понимаете, будет чуть лучше, чем на консоли.



Duke Nukem: Planet of the Babes

Max Payne. Макс – это американский полицейский, у которого вырезали семью. Он собирает кучу стволов и идет мстить бандюкам, родственникам бандюков, шефам бандюков, короче берегитесь мафиози. Но если сюжет игры довольно избит, то ее исполнение это что-то!

Это будет хит, даже если ничего, кроме графики не будет! Физическая модель и движок просто поражают! Кинематографичность главного героя доводит до сумасшествия, кажется, будто управляешь живым человеком. Над головой свистят пули, а оружие кажется настоящим. Разработчики не теряли зря время, единственно, что беспокоит, так это системные требования, не пора ли нам копить на валидол вместо GeForce 2?

3DO

Legends of Might & Magic. Чем больше компании 3DO хочется денег, тем вернее она перекраивает серию Might & Magic на новый лад, тем быстрее с рельс ролевых игра переходит на экшенные. Итак, с приходом Выставки все стало яснее и понятнее: следующая игра в мирах от NWC будет именно Action/RPG. На выбор 6 классов, заданных не менее жестко, чем в Diablo, и множество возможностей



Legends of Might & Magic

в мультиплеере: можно кооперативно проходить 20 квестов трех сюжетных линий, можно рубиться друг с дружкой, а можно оттачивать навык на монстрах. Все это – на давеча лицензированном движке LithTech, да и дополнено механизмом случайной генерации лабиринтов, как во все том же Дьябле. Звучит замечательно, только вот от новостей таких как-то грустно на душе становится, да и, в конце концов, я так и не понял: сингл-то будет? Или RPG теперь тоже пойдут дорогой, проторенной Q3 и UT, и играть мы будем исключительно с ботами?

Warriors of Might & Magic. Я не устаю восхищаться людьми из 3DO и тому, как ловко они продают свой любимый брэнд. Они делают это умело и изобретательно и, очевидно, успешно. Сотворив давеча бегательно-прыгательно-рубительное по имени Crusaders of Might & Magic, они идут примерно тем же



Max Payne

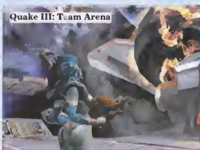
путем и в свежезаявленной Warriors, только зто у нас теперь будет файтинг. Ну, файтинг-не файтинг, а нечто Revenant'оподобное точно. Ура, господа, еще немного, и вся серия M&M перейдет на графику в стиле аниме и управление с геймпада онли.

Activision

Return to Castle Wolfenstein. Вы не поверите. Да не поверите вы! Это будет шутер на движке Quake III, причем мочить там надо будет ТЕХ САМЫХ нацистов, которые на зтот раз воплощают коварный план Гимлера по пополнению Германской армии солдатами-зомби. Wolf3D жив! Gray Matter Interactive Studios подрядились воплотить в своей игре дух зтого отца жанра FPS, заставлявшего многих из нас, геймеров старой закалки, просиживать ночами за служебными (школьными, институтскими) "двушками". Игра еще далека от завершения, так что более подробное превью еще будет.

Quake III: Team Arena. Последние штрихи осталось наложить id на прекрасное лицо своего нового детища - названного выше дополнения к Q3A. На зтот раз разработчики угодили всем геймерским капризам, улучшив баланс, добавив новые виды оружия, тонны новых моделей, новые же возможности настройки интерфейса, чудеса вроде выбора лица игрока отдельно от выбора модели, три новых режима игры (например, Harvester, где игрок собирает черепа убитых оппонентов и притаскивает их на вражескую базу), и новые "рулеза" постоянного (!) действия (вроде Scout, повышающего скорость бега и Guard, увеличивающего сразу и броню, и здоровье). Короче, помяните мое слово: Q3 теперь будет стратежнейшей игрой, и никто больше не посмеет обвинить его в чрезмерной "аркадности".


Quake III: Team Arena


Quake III: Team Arena

Bethesda

Art of Magic. Art of Magic – новая стратегическая игра от Bethesda, которую хлебом не корми, дай показать что-нибудь яркое и трехмерное. Картинки напомнили нечто смутно знакомое, вглядевшись в скриншоты, мы с удивлением узнали... вы не находите что похоже?


Art of Magic. Art of Magic

Blizzard


WarCraft III

WarCraft III. Игра, которая перевернет жанр RTS. Благо два раза Blizzard`у зто уже удавалось проделать. Что удивительно маленькие комичные фигурки на зкранах, в близи кажутся величественными и могучими. А в трехмерных зданиях легко узнаешь их спрайтовых прародителей. Пионы все так же таскают из шахт мешочки золота, все так же хрюкают или отвечают на приказы наши войска. Все так же магия занимает важное место в битве. Вот только сами драки "уменьшились" и вместо зпических баталий мы будем рубиться в небольших, но очень жестоких схватках.

P.S. И еще драконы теперь стали совсем другими, большими и страшными.

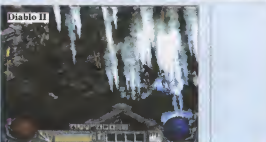
Diablo II. "Вьюжный" народ явно игнорирует выставку, и единственное, что удалось от них выяснить нового из Дьяволиады, так зто сроки выхода Его Величества Diablo II, а именно июль этого года (ну-ну). Очевидно, это связано с тем, что как раз перед E3 была закончена первая фаза бета-тестирования игры, и Blizzard провел так называемый stress test, проверявший возможность battle.net принять большое


Return to Castle Wolfenstein


Return to Castle Wolfenstein


Return to Castle Wolfenstein


WarCraft III

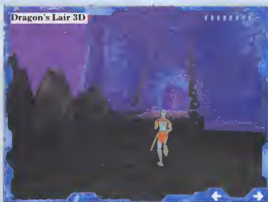

Diablo II





число игроков одновременно. А так, новостей по геймплею нет, и вы можете с легким сердцем перечесть любой из превивов этого долгожданного хита.

Blue Byte Software Inc.



■ А я уже ходил по этому мосту, десять лет нозод, провдо, тогдо он был спройтовым...

Ой, смотрите **Dragon's Lair 3D!** Так хотелось кричать, глядя на стенд Blue Byte, где показывали образчик творчества Дона Бласа. Это не продолжение, зто сиквел первой части игры, которая вышла в 1983 году. Играть нам предстоит за рыцаря Дирка, который мчится спасать принцессу Дафну из замка, полного ловушек и чудовищ.

На стенде Blue Byte наибольший интерес у посетителей выставки, несомненно, вызвал проект **Settlers IV.** Надо сказать, что выглядел он



очень прилично. С новым движком сеттлеры бегали довольно прилично, стук молотков и звон мечей радовал уши настоящих стратегов. Жаль только, что главным образом показывали всякие фишки, связанные с новой расой Dark Tribes. Дело в том, что играть за эту расу нельзя, зто прерогатива компьютера. Судя по всему, Темные Племена будут основными противниками геймеров в новой игре, поэтому показывалось, как с ними лучше справиться, какие приемы тут проходят, а какие нет. Разработчики особенно упирали на то, что с Темными Племенами справиться чисто военным путем практически невозможно.

Слегка были освещены и две расы, которыми нам дадут поруководить. Это Викинги и Майя. С ними все понятно, - нормальные расы со своими достоинствами и недостатками. Есть у них новые оригинальные юниты, постройки и т.д. Релиз игры намечен на зиму, так что ждать придется не так уж и долго.

На мой взгляд, более интересен другой, показанный на выставке проект, **Battle Isle: The Andosia War.** Дело в том, что тут присутствует модное в последнее время смешение походовости и риалтайма. Ребята из Blue Byte решили не мудрствовать лукаво, и применили исходную, известную со времен X-COM схему, - походовые сражения и риалтаймовый менеджмент. То есть, руководить экономикой, научными разработками, строительством армии, планировать оборону и нападение вы будете в реальном времени, а вот сражения пойдут в походовом режиме.

Естественно, обещается полное 3D там, где зто нужно (и где не нужно тоже). По тому, что было показано на выставке (неинтерактивные ролики и масса скриншотов), составить полное представление об игре весьма сложно. Впрочем, зная предыдущие части, можно легко понять, что игра будет интересная, но... на любителей.

Eidos Interactive

Project Eden. Команда, доделавшая очередной Tomb Raider, взялась за новые злодеяния. Теперь зто будет стратегический экшн, повествующий о жизни и борьбе команды из четырех персонажей в железобетонных джунглях мегаполиса будущего. Идея здесь состоит в том, что город разросся ввысь настолько, что между высшими слоями общества, живущими на верхних уровнях города и отбросами, заселившими его основание, возникла пустынная зона - средние уровни. Видимо, средний класс вымер в ходе каких-нибудь кризисов или реформ. Вот что называется "отрыв верхов от народа". Короче, на исследование средних уровней отправляют команду техников, находящуюся под, несомненно, нашим неусыпным надзором. Для такого дела Eidos'овцы сварганили с нуля графический движок, и теперь хвастаются, что их детище способно выдавать самые модные в девелоперской среде спецэффекты, а так же штуки вроде анимации лиц персонажей и морфирования в реальном времени. Да! И еще будет мультиплеер (только cooperative), где игроки смогут поделить команду на части и командовать каждый своим подразделением.

Electronics Arts



Этот гигант игрового бизнеса порадовал нас обещанием выпустить в ближайшее время (уже в следующем квартале) "расширенное и дополненное" издание Симсов. Называться великолепие будет **The Sims: Livin' Large,** а новшества там будут такие: три новых архитектурных стиля; пятьдесят новых профессий, распределенных по пяти направлениям; нестандартные события, которые могут произойти рядом с вашим домом; новые предметы, в число которых входят и экзотические, вроде бутылок с джинами.

В сфере профессиональной деятельности мое внимание больше всего привлекли обозреватель компьютерных игр (в сфере журналистики), бета-тестер (в сфере компьютерного бизнеса, и администратор компьютерного клуба (в сфере обслуживающего персонала). Как видите, тому, кто будет обозревать этот адд-он в нашем журнале, придется влезть в шкуру обозревателя и обозреть там, в игре, какую-то игру. Круто, правда? Только бы он смог потом вернуться из виртуальной реальности.

Случайные события тоже обещают быть весьма интересными, тут и пришествие инопланетян (думается, для поднаторевших в спасении Земли от инопланетной угрозы игроков зто будет самое простое событие), и нашествие гигантских тараканов (ну а с этим без труда справиться любой житель постсоветского пространства), и ухудшение зкологической ситуации (ну а зто для нас и вовсе не проблема).

American McGee's Alice. Ну


American McGee's Alice

наконец-то! Они объявили дату выхода своей сумасшедшей игры! Выяснилось также, что центральной неприятностью игры станет (я с самого начала догадывался) Queen of Hearts - Червонная Королева. Она что-то там нарушит в сказочном природном круговороте безумия Страны Чудес, и Алисе придется под нашим чутким руководством восстанавливать равновесие. Пятнадцать уровней перемежающегося головоломками зкшна, смертельно опасные муравьи, грибы и игральные карты, вооружение, состоящее из причудливых предметов вроде клюшки для игры в крикет, судя по отзывам очевидцев, производят впечатление, скажем так, отличное от тоскливого умиление. Напомню также, что среди героев будут Чеширский Кот и Снарк (даже нет - много Снарков), а делается игра на, приятно зто сообщать, популярном нынче движке Quake III. Остальное читайте в превью из прошлого номера.

Gathering Of Developers


Rune

Rune. Как раз тот случай, когда за автора статьи говорят игровые шоты. GOD неспроста взялась издавать Rune - зтот издатель берется только за яркие проекты, а Rune таковым, несомненно, является. То же самое говорят и очевидцы, которые. Соответственно, повидали собственными очами демо-версию игры на E3. Теперь все они в один голос твердят, что мечтают быть викингами, когда вырастут, и, повизгивая, описывают кровавые расправы главного героя игры, Ragnar'a, с каким-то несчастным монстром. Парень, отрубив оппоненту руку и, обратив его таким болезненным, но зффективным способом в бегство, не стал догонять жертву, а убрал окровавленный (мультитекстурирование!) меч в ножны, подобрал отрубленную конечность, и - запустил убегающему прямо в темечко. Насмерть. Жуть какая! Так и хочется поиграть.

Hasbro Interactive

А вот эта новость была подобна удару молнии. Она моментально прошила всю Всемирную Паутину и мгновенно распространилась от полюса до полюса: Hasbro объявила о начале разработки третьей серии **Master of Orion!** Ну да, та самая, единственная и неповторимая космическая стратегия, переплюнуть которую ни кто особо и не пытается, обретает свое третье рождение.

Я даже не знаю, о чем еще тут нужно рассказывать, - в игре будет все, что и в первых двух, но все лучше и всего больше. Дипломатия и шпионаж, тайные операции и космические сражения, научный прогресс и менеджмент колоний. Сама игра будет идти в походовом режиме, а вот сражения будут в риалтайме (и в полном 3D). Честно говоря, именно последнее обстоятельство несколько настораживает. Как бы разработчики не увлеклись созданием умопомрачительного трехмерного движка (желая переплюнуть все тот же Homeworld), и не забыли про все остальное. Впрочем, поживем-увидим, ждать-то нам ох как долго придется, аж до осени следующего года.

X-Com Alliance. Осенью этого года он наконец выйдет. Так сказала Microprose. X-Com Alliance, детская мечта любого фаната X-Com, уже близка к появлению на полках. Все слагаемые удивительной атмосферы "Уфошки" здесь будут: и возня с агентами, и исследования, и псионики, и маленькие серые сектоиды... Но главное, X-Com Alliance - зто игра, где мы играем за агента X-Com от первого лица! Мечта идиота. И на месте все, что необходимо для воплощения зтой мечты. Скелетная анимация, чтобы воссоздать забавную осанку тех, спрайтовых сектоидов. Более десяти тысяч записанных фраз, чтобы как следует озвучить агентов. Подробные биографии для каждого бойца и воспроизведение в игре его индивидуального характе-


American McGee's Alice


Rune


Rune


X-Com Alliance


X-Com Alliance


Fallout Tactics: Brotherhood of Steel


Baldur's Gate2


Age of Empires II: The Conquerors


Conquest: Frontier Wars


Crimson Skies


Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

ра. И, наконец, существенно модифицированный движок Unreal, чтобы корабли и базы инопланетян смотрелись реалистично.

Interplay

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel. Одна из самых больших сенсаций E3. Interplay объявила о разработке новой части Fallout. Более того, это будет пошаговая стратегия! Играть нам предстоит, как не трудно догадаться из названия, за легендарную Brotherhood of Steel. В команде может быть до шести героев. Обещана возможность, использовать технику (братья, нам дадут мочить мутантов из танка!), богатая сюжетная линия (45 NPC, 18 возможных концовок!), полноценный мультиплеер (до 18 человек), создание собственного персонажа или Внимание! портирование его из Fallout 1-2 (Господи, спасибо, что я сэйвы не стер!).

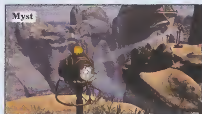
Но после нескольких минут радость преданного фаната серии сменилась удивлением. Графика в Fallout Tactics: BoS смахивает на Jagged Alliance 2. И это не хорошо! JA2 всегда проигрывала детализованной вылизанности Fallout. Какие-то подозрительные яркие синие, зеленые и красненькие скафандрики! Что за ерунда!? Нет ну, правда, это же не Warhammer? Меня, поспешили утешить, сказали, что скриншоты из мультиплеера и там это просто необходимо, а в самой игре все будет OK! Но все равно боюсь, как бы конфуз какой не вышел. Впрочем, если надежда на хит и умрет, то только после релиза, до которого еще далеко.

Baldur's Gate. Несомненно, BG II: Shadows of Amn от Bioware один из самых ожидаемых ролевых проектов этого года. Ничего шокирующего пока заявлено Interplay по этому поводу не было: уже не раз слышанный рассказ о том, где будет происходить дело, и какие крутые предметы можно будет нацепить на своих подопечных. Ах, да, еще раз подтвердили 1 сентября как дату выхода: ко дню знаний, стало быть. Также ребята впервые показали Neverwinter Nights, их онлйновую ролевку запланированную к выходу позднее. И, из прочих новостей, связанных с Вратами Бальдура, есть несколько неприятная и слегка шокирующая. Судя по всему, Bioware решила пойти тореной дорожкой 3DO, и сделать нечто вроде 3D-action, обозвав его Baldur's Gate Legends.

Собственно, мы уже видали такой вот экшен, вполне причем AD&D'шный, Deathkeep назывался. Очень, знаете ли, было замечательное рвотное средство. Так что уже можно радоваться, что такие люди в стране Interplay есть.

Я вообще в ужасе от свежепроявившихся на выставке ролевых проектов. Я в шоке просто.

Mattel


Myst

Myst. Ну кто не помнит старичка Миста, самый продаваемый в истории квест, который даже близко квестом не был? Любое его продолжение уже не сможет добиться сколько-нибудь похожего успеха,

но, в то же время, просто не может не принести приличной прибыли. Это прекрасно понимаю в Mattel, которая привезла на выставку Myst 3: Exile, разрабатываемый Presto Studios. Обещается новый злодей, который, как и положено мистическому эльдню, любит красть игроков и заставлять их решать абстрактные головоломки (а играет его, кстати, Брэд Дуриф). Снова, разумеется, будет фирменная мистовская "психоделия", красоты пейзажа и прочее и прочее.

Myst Dimensions. Параллельно


Myst Dimensions

с этим, Cyan, так сказать "отцы" настоящего Myst и настоящего Riven, занимаются проектом Myst Dimensions, который будет представлять из себя просто первую серию саги, переведенную на язык современной технологии, с постоянным реал-таймом и полным 3D, а также массой других вещей, которые были придуманы за прошедшие 7 лет. Рассчитано, очевидно, на ностальгирующие личности. Правильно рассчитано, кстати говоря.

Microsoft

Этот гигант компьютерного бизнеса пока выступал единым целым (судебное решение о разделении компании на две части еще не вступило в силу). Не известно, в какую часть попадет подразделение, занимающееся играми (направо, или налево), да никого это особенно и не интересует. Дело в том, что игры делаю совсем другие компании, а мелкомягкие их только издают. В общем, на выставке было представлено три проекта под згидой Microsoft.

Age of Empires II: The Conquerors. Как вы понимаете, это адд-он ко второму Веку Империй, впрочем, очень приличный адд-он. В нем присутствуют пять новых цивилизаций (Гунны, Ацтеки, Майя, Корейцы и Испанцы). Все цивилизации будут по-своему уникальны, то есть иметь свои технологии, специфические юниты и т.д. Кроме этого в некоторых из них будет присутствовать своя историческая личность (Аттила, Сид, Монтесума).

Новых кампаний всего четыре, вторжение гуннов в Европу, война с маврами в Испании, осада Теночитлана в Мексике и вторжение нормандцев в Англию. Если все это будет сделано на том же уровне, что и в основной игре, удовольствие нам предстоит немалое. Да, кроме этого есть и восемь сценариев, в которых представлены знаменитые сражения средневековья.

Новых юнитов будет одиннадцать, в основном они принадлежат индейцам и корейцам, но не забыты и европейцы. Так у испанцев будут конквистадоры, а у других наций гусары, алейбардисты и минеры. Ну а новых технологий обещано целых двадцать шесть. Причем каждая цивилизация будет иметь какую-то уникальную технологию, например китайцы ракеты, а англичане йоменов.

Остальные изменения касаются в основном интерфейса и исправления багов. Ну еще появится возможность отдавать команды союзникам, управляемым компьютером.


Age of Empires II: The Conquerors

Conquest: Frontier Wars. Следующая игра не столь знаменита, но тоже ожидаема. Это Conquest: Frontier Wars, - трехмерная риалтаймовая стратегия в открытом космосе. На этот раз никакого "убийства Homeworld'а" не обещается, хотя некоторый злемент соревнования с ним и присутствует. В Conquest вам предстоит возглавить одну из трех рас, с уникальными юнитами, технологиями и т.д. Космос на зтот раз будет классической конфигурации, с подпространственными туннелями, соединяющими звездные системы. Причем систем зтих обещается не так уж и много, не более шестнадцати. Впрочем, зто и хорошо, игра будет динамичнее, и меньше будет уходить времени на кропотливый менеджмент.

За то космические сражения обещаны не просто в полном 3D, но и со всякими наворотами, вроде туманностей, облаков антиматерии и прочих прелестей. Кампания, судя по всему, будет линейной, во всяком случае, было сказано о многочисленных видеовставках "голивудского качества".

Отрадно видеть, что основное место в показанной на E3 линейке от Microsoft занимают игры, выпущенные по мотивам настольных игр уважаемой корпорации FASA, создательницы миров BattleTech, ShadowRun и Crimson Skies.

Серия Battletech, посвященная поединкам гигантских боевых машин, представлена двумя проектами.

MechWarrior IV. Во-первых, зто очередная игра в легендарной серии MechWarrior, по счету уже четвертая. Если быть коротким, зто просто еще один робосимулятор, еще более красивый, чем предыдущие. Однако не графикой одной были сыты разработчики, и, наконец, разработали очень интересную систему кампании.

На сей раз игрок сам, и только сам решает, каким образом ему выполнять боевое задание. Помимо банального подбора машины и ее конфигурации, теперь выбираются и напарники (а зто обрело смысл, ибо навыки их теперь различны, и растут по мере набора опыта). Но зтого мало: сам ход выполнения миссии: место высадки, порядок прохождения навигационных точек (да и сами навигационные точки), весь план боя вы создаете сами. Более того: все решения, принятые во время миссии отразятся на прохождении последующих заданий, коих всего более 30, и которые увязаны в нелинейную структуру с двумя возможными окончаниями. Машин будет всего 21 штука (все же маловато), шесть из них ни разу еще на компьютер не переносились. Более того, один ил два меха были специально разработаны FASA для игры, и еще не фигурировали даже в настольных баталиях!


MechWarrior IV

MechCommander 2. Пункт второй тоже размещен во все той же Вселенной BattleTech, но зто уже стратегия, MechCommander. Первая часть и ее gold-вариант пользовались заслуженным успехом, и теперь игра возвращается в сиянии полной и абсолютной трехмерности. Вообще говоря, про MC2 можно рассказывать много и долго, и мы планируем в ближайшее время дать подробное превью зтой замечательной игры. К тому же, уже до E3 о ней подобралось немало информации, так что много нового нам сказать не смогли. Ждите! Опять же, может окажется правдивым слух о том, что Microsoft привез заодно и некий секретный фильм по Battletech на DVD. Если зто правда, то я начинаю копить денежки на плеер.

Crimson Skies. Третья ожидаемая игра, издателем которой стала контора м-ра Гейтса, Crimson Skies, тоже базируется на настолке от FASA. Сеттинг более чем оригинален: альтернативные 30-е годы в Америке, США, распавшиеся на массу мелких государств, мощные самолеты ("Чудеса на виражах" + "Крылья Ханамизе") и грузные цеппелины. Это очень, очень-очень стильный мир, в котором игроки возьмут на себя роль воздушного пирата Натана Захарии. В игре 30 миссий, в которых помимо главных будет и туча влияющих на сюжет второстепенных задач, что, в общем, слегка напоминает почтенного старичка TIE Fighter. Общая структура


MechCommander 2



Metal Gear Solid

игры нелинейна, и вас может забросить и на Гавайи, заставить повоевать и против свободных индейцев Навахо (и их грузных "Койотов"), и против Народного Коллектива – социалистических христиан среднего Запада. Попадутся на пути даже русские, хотя не ясно белые или красные, а также масса известных личностей мира CS, например известная капер Черный Лебедь. Все это увязано с сильной сюжетной линией, в процессе которой ваш пиратский отряд растет (напарники в бою, конечно, присутствуют, хотя управлять ими и нельзя), перевооружается (на выбор 12 моделей самолетов, плюс особые прототипы, которые можно добыть в бою), и, конечно, живет, как и положено жить героям фильмов 30х годов. В общем, любителям динамики, красивых самолетов, и людям, способным пережить полет на машине, которая по всем законам аэродинамики летать не должна, Crimson Skies просто обязана понравится

Также Microsoft издает на PC признанный приставочный хит **Metal Gear Solid.** Это странная смесь симулятора спецназовца с анимэшным экшоном и адвенчурой. На данный момент (3 часа ночи) никого в редакции, кто бы играл в Metal Gear Solid, не наблюдается, но мы отлично помним, что эта игра прославилась своим потрясающим геймплеем и слезодавительной сюжетной линией. Графика, правда, не особенно производила впечатление на фоне других продуктов, но ведь не за графику же любят консольные игр?

TopWare

Earth III. Компания TopWare явно руководствуется девизом "Куй железо пока горячо". Не успела выйти в свет их игра Earth 2150 (демо-превью по ней было в прошлом номере журнала, а ревю должно появиться в следующем), как разработчики принялись клепать продолжения к ней. В первом, носящем название Earth 2150 - The Moon Project, действие разворачивается параллельно с основной игрой. Вы помните, что одной из сторон конфликта была Lunar Corporation? Так вот, параллельно с захватом источников сырья на Земле, эта корпорация осуществляет у себя на Луне какой-то секретный проект. О нем пронюхала другая сторона, United Civilized States, и решила помешать соперникам.

Разработчики обещают, что в новой игре будет все совсем не так, как в старой. То есть будут новые юниты, здания, стратегия и тактика. Кроме этого вместе с игрой будет поставляться редактор карт и сценариев. Больше никаких подробностей не сообщалось, даже дата выхода пока не определена.

Еще одна новая игра будет протекать после окончания основной. Называется она Earth III, и события в ней происходят на Марсе. Именно туда эвакуировались после столкновения Земли с Солнцем уцелевшие обитатели нашей планеты (к какой именно из противоборствовавших фракций они относятся, не уточняется, но что-то мне подсказывает, что это будут потомки Соединенных Цивилизованных Штатов). Как и положено в подобных сюжетах, место оказалось занятым, то есть на марсе имеются аборигены, с которыми (или за которых) и предстоит воевать. Есть и третья сторона в конфликте, но кто именно будет выступать в ее качестве, пока не ясно.

Эта игра должна появится уже зимой, поэтому особых новшеств ожидать не приходится. Появятся кое-какие новые юниты, обещан улучшенный интерфейс, вот, пожалуй, и все, что соизволили сообщить разработчики.

World War III. А о своем совсем новом и оригинальном проекте, под названием World War III они сообщили еще меньше. Тут дело происходит в совсем недалеком будущем, можно сказать в наши дни. Поэтому техника будет максимально похожей на существующую сейчас (а вот интересно, наши танки будут так же покрыты ржавчиной и вонять солярkой, как в Earth 2150?). Начало мировому конфликту положит локальное столкновение в Ираке, после чего война быстро распространиться "от заснеженной тундры до пустынь Аризоны". Впрочем, обещаны только пять разновидностей ме-


Pharaoh

стности, но каждая будет обладать своими уникальными характеристиками, сильно влияющими на гемплей.

Экономика в зтой игре оставлена за бортом, правда, обещана коекакая научная деятельность. Кроме зтого юниты будут набираться опыта и их можно будет перетаскивать за собой из миссии в миссию.

Sierra

Ночь с Клеопатрой. Говорят, зто удовольствие было доступно любому, вот только на утро "счастливцу" отрубали голову. В наш просвещенный век все стало проще и доступнее, так что у вас скоро появится возможность провести ночь с Клеопатрой и остаться в живых. Точнее не "с Клеопатрой", а "за Клеопатрой", поскольку зто название аддона к широко известной игре **Pharaoh.** Что же нас ждет в нем? Четыре совершенно новых кампании, каждая из которых будет состоять из пятнадцати сценариев. Герои четырех кампаний уже известны, зто Тутанхамон, Рамзес II и, конечно же, сама Клеопатра. Четвертое место пока вакантно. Миссии нам обещаются максимально приближенные к историческим реалиям, так что начинайте листать учебники.

Не забыты новые постройки, прежде всего достопримечательности Египта, такие как Храм Амон-Ра в Карнаке, могилы в Долине Царей, Библиотека и Маяк в Александрии, монумент Рамзеса II. Появятся и новые городские постройки, мастерская живописца, лавка изготовителя ламп, новые типы ферм и храмов, будет даже зоопарк с жирафами и бегемотом! Как вы понимаете, в новых постройках будут производиться новые товары, которыми можно будет торговать, и которые жители ваших городов будут потреблять.

Несколько оживится геймплей, в частности появится возможность перетаскивать накопленное богатство и войско из одного сценария в другой. Да и воевать теперь придется не только в долине Нила и ближайших окрестностях, но и в более отдаленных странах, вплоть до Рима. Одно плохо, появится вся зта красота в июле, когда ночи на наших широтах уж больно короткие...

И день с Зевсом. Если в силу личных пристрастий Клеопатра вас не очень интересует (я тут вовсе не намекаю на то, о чем вы подумали), то Sierra Studios и Impressions Games готовит совершенно новую игру, продолжающую знаменитую серию Сим Древний Мир. Ее действие, как вы уже, наверное, поняли, будет происходить в Древней Греции, а называться она будет **Zeus: Master of Olympus.** Особых подробностей об игре пока нет, скорее всего, они появятся на E3, но уже известно, что в зтой игре разработчики отошли от принципа поной исторической достоверности в сторону мифологии. По некоторым намекам можно понять, что в игре предстоит нанимать героев и сражаться с мифологическими монстрами. Срок выхода игры пока не известен.


Command&Conquer: Renegade

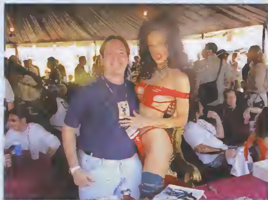
THQ

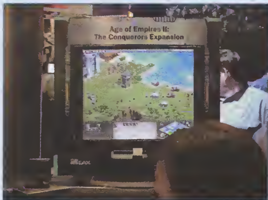
Red Faction. На E3 мир впервые услышал об зтом проекте. Volution, создательница Freespace, решила вернуться к истокам, взявшись за игру по мотивам суперхита минувших лет, Crusader: No Remorce от Origin. Red Faction будет шутером от первого лица, но зто не главное его достоинство. Суда по уверениям Volution, им удалось получить Святой Грааль разработчиков FPS-игр - полностью интерактивное окружение. То есть буквально все в Red Faction можно будет изрешетить, пробить и разрушить при помощи грубой физической силы: пройти сквозь стену рядом с запертой дверью, обрушить пулеметную вышку, отстрелив ее ноги-опоры... И, с другой стороны, появятся неожиданные проблемы со снайперами, оснащенными взрывчатыми боеприпасами, ведь парням будет совсем без разницы, в укрытии игрок или нет - в Red Faction нет укрытий, которые нельзя разрушить. Обещают также дать нам покататься на танках (по людям) и даже субмаринах.

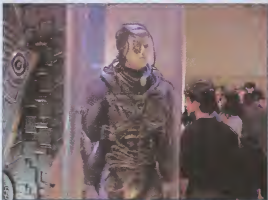

Command&Conquer: Renegade


Command&Conquer: Renegade











Westwood

Nox Add-on. И означенное веселье будет продолжено через неопределенное, но не слишком продолжительное время. А все почему? Потому что Westwood делает адд-он (точнее, expansion pack) к Nox. Радуйся, большой и малый любитель роле... экшенов: игрушку обработали напильником и собираются засунуть туда твоего любимого Некромансера. Ты не любишь некромансеров? Вот незадача. Но ничего не попишешь, все равно поставят. Жди.

Command&Conquer: Renegade. Да! Дааа! Нам дадут порулить Orca'ой и даже Flame Tank'ом! Уж не знаю, что там за экшн получится у Westwood, но только ради этого за проектом стоит понаблюдать. Помимо возможности рассекать на военной технике, в игре (шутере от третьего лица) намечается развернутый сценарий, повествующий о борьбе GDI'шного коммандо-одиночки с ордами NOD'овских вражин. Обещают также разнообразные места действия - "от горных ущелий до тропических пляжей". Но летать на Орке... Вау!

Command&Conquer: Red Alert 2. Скажем только то, что это типичный представитель серии ЦыЦ, отличающийся от предшественников улучшенной графикой и набором юнитов. Хотя есть какая-то загадка, страшная тайна Westwood: почему геймплей не меняется, а играть в него все так же интересно, как и много лет назад?

Остальное читайте в превью этого номера.


Command&Conquer: Red Alert 2.

Константин Подстрешный

Buffy the Vampire Slayer

Жанр	TPS
Издатель	Fox Interactive
Разработчик	Fox Interactive
Дата выхода	Конец 2000 года

"Наступил Иван на жабу,
Чавкнул левым сапогом...
А ведь мог такую бабу
Притащить, придурок, в дом!.."
Стишок

Я рад. Даже нет, я очень рад! Где-то в душе все же теплилась надежда, что про Баффи сделают игру. И вот, не далее как 15 марта, пришел пресс-релиз от Fox Interactive, в котором ясно было написано: "Fox Interactive today announced its plans to publish Buffy the Vampire Slayer".

- Луис Альберто, вчера я видела под окном зомби!
- Не бойся, Мария, я уже распилил его бензопилой

А кто такая, собственно, эта Баффи и с чем ее едят? Баффи – эта такая цыпочка-лапочка... утипути какая девочка. Блондиночка. Прелесть просто! Днем учится в институте (или, по-ихнему, high school), а по ночам бегает за вампирами и колет их осиновыми зубочистками. Не в жизни, конечно, упаси Боже! А в сериале Buffy the Vampire Slayer. Играет ее Сара Мишель Джерар (помните, она победила на конкурсе красоты в ужастике "Я знаю, что вы сделали прошлым летом").

Идет мыльная опера по вторникам, идет вот уже четвертый сезон, шоу, говорят, дико популярное и пробилось чуть ли не на первое место британского телевидения. А комиксы Buffy по мотивам фильма штурмуют книжные прилавки. Каюсь, мне не удалось найти сериал на видео (но искал, правда-правда!). Зато скупил почти все комиксы, что нашел на книжных развалах. А ведь к первым выпускам комикса Buffy приложил руку, карандаш, кисточку и фотошоп никто иной, как Александр Еремин. Наш замечательный художник.

Если кто из москвичей хочет приобрести комиксы Buffy, можно заглянуть на лотки, что находятся в холле легендарной Горбушки. А мы пока расскажем, что там наобещали разработчики.

Я защитница добра и справедливости, и я несу возмездие во имя Лары Крофт

Геймплей нам предлагают разбавленный, то есть не чистый action, а с примесью adventures. Квесты там всякие выполнять, головоломки решать – это обязательно, это по-сериальному. Говорят, будет интересно и весело, ведь сюжет игры пишут сами авторы сериала, которые на захватывающих историях собаку съели (продержаться четыре сезона – это не шутка, согласитесь).

Fox Interactive буквально потрясает наше воображение стандартным набором врагов: падшие ангелы, лабораторные монстры, зомби, ну и вампиры, конечно – главные мерзавцы в игре.

Баффи любит мутузить монстряков всякими подручными предметами – осиновыми колами, серебряными кинжалами, да и просто ногами-руками, а также поливать святой водой. Стало быть, разумно предположить, что нас ждет неплохой файтинг. Плюс – всякое стрелятельное оружие, пропеллер, предусмотрительно сорванный с потолка, тоже подойдет.

Поднимите мне веки! Вижу! Вижу!..

Вижу, что получаются старые песни Лары Крофт о главном, обтесанные под стандарты сериала... И, заметьте, это вовсе не плохо.



С другой стороны, это сейчас трехмерные файтинги в дефиците, но вот на вторую половину года намечен релиз таких игр, как Oni или Blade. Сможет ли Buffy the Vampire Slayer потягаться с ними, покажет время. Но хочется, чтобы игрушка получилась интересной и красивой, дабы не было стыдно за лапочку-Баффи и ее сериал.



■ Эк, кок тебя рознесло, голубчик. А нечего было под осиновый кол лезть

Константин Инин

Picassio

Жанр	Симулятор воро
Издатель	Не найден
Разработчик	Prometheon Designs
Дата выхода	Конец 2000 года

Однако полку Thief'ов прибывает на глазах. Hitman превращает Гаррета в настоящего мужчину; Picassio – в настоящего профессионала. Настоящего, элитнейшего вора.

Hush!

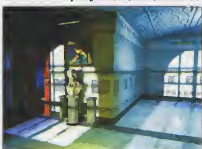
Снова никаких дубинок и луков. Дубинка – это похабно. Это ведь, по-хорошему, слишком шумно. Хлороформ – наш выбор.

Вы видели рекламу "Твикса" с музеем? Вот такую же одежду нам предстоит носить – ничего сковывающего движения и ничего выделяющего на общем фоне. Наше основное оружие – глаза, слух, бесшумная походка и упомянутый выше хлороформ. И никаких больше темных историй из далекого прошлого, никакой амнезии, никаких убитых родственников, никакого могущественного синдиката – наемная работа. В дальних планах – покупка виллы на Майорке.

Первая фраза в ролике – "игра без насилия". Посвящается председателю Клуба Самоубийц. Все будут довольны.

Meet the enemy!

История забавная: парочка неких коллекционеров заспорила както, чье собрание произведений искусства круче. Скрудж МакДак и real life. Так и не придя к единому мнению, они наняли по профессиональному вору каждый, дабы раздобыть предметы столь ценные, что всяческие сомнения относительно пальмы первенства должны исчезнуть мгновенно и навсегда. Оба вора специализируются исключительно на произведениях искусства, у обоих за плечами – солидный стаж и отличная репутация; оба, очевидно, ничего не имеют друг против друга, но, оказавшись в одном музее, – а хозяева, как назло, все время дают им одинаковые задания, – перегрызут друг другу глотки. Очевидно, не выходя за рамки полного отсутствия насилия. Говорю же: профессионалы. Один из них – мы.



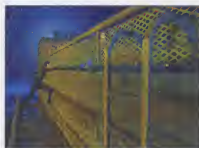
Что получается: кроме очевидных охранников у нас появляется еще один, не уступающий нам в разнообразии возможностей противник. Это не только ограничение по времени – не успеем мы, успеет он. Я подчеркиваю, что это полноценный противник, и усыпляющий дротик вполне можем получить в шею мы сами. Более того: никто не мешает товарищу отволочь бесчувственное тело туда, где это тело будет кому найти.

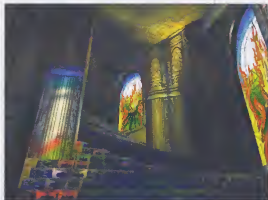
Ситуация неоднозначная. Если учесть, что для настоящего уравнивания шансов компьютеру нужно будет уметь пользоваться камерами слежения, ловушками и массой вещей, которые даны нам в Picassio, чтобы наконец-то потешить интеллект, то становится понятно, что AI вполне может оказаться далеко не адекватным. Равноценный конкурент может стать самой интересной, а может – самой неудачной фишкой игры. Но оставим его пока в статусе самой неоднозначной фишки и вернемся к тем, что попроще.

Ухо востро

Итак, как вы поняли, мы должны что-то украсть, никого не убив. Ограничение силы компенсируется повышением "ловкости". Камеры, упомянутые выше, мы сможем расставлять сами; из ловушек можно составлять цепочки, после чего кидать монетку и смотреть, как пришедший на шум guard пойдет по этой самой цепочке. И чем для него это закончится. Смотреть можно будет практически из любой точки – мы перемещаемся немногим менее свободно, чем Человек-паук. Попасть grappling hook'ом мы можем куда угодно, а если ему будет не за что зацепиться, то у нас найдется и то, что воткнется в любую стенку. Очевидно, мы умеем подтягиваться – тут и разговора нет.

К вопросу о стрельбе. Усыпляющие дротики будут – только и они, и хлороформ могут отключать врага лишь временно. Не насовсем. Сие обстоятельство в сочетании с наличием конкурента – и необходимостью делать все очень аккуратно – сулит очень напряженный геймплей. Расслабляться нельзя будет вообще.





Откуда, собственно, берется необходимость делать все аккуратно? Обещается очень реальный мир. Мало того, что при беге вы хоть и тихо, а топать будете – любую вазу, которых в музее сами понимаете сколько, можно будет свалить. Точнее, она свалится в обязательном порядке, если вы ее заденете. А стражи хоть и идиоты, но что-то все же слышат.

Звук, как вы понимаете, должен быть из ряда вон выходящим. Звук просто обязан быть таким, поскольку без звука игра потеряет не половину даже, а буквально все. Графика сошла бы и просто "пристойная", но разработчики говорят о самых-самых последних достижениях, и шоты подтверждают их слова. Присмотритесь повнимательнее и представьте, как клево там бегать. Обратите особое внимание на шот с лестницей – буйство красок в натуральную величину. Представляете, если свет реально будет меняться при проходе через витражи!

Отсчет

Такова информация. Picassio – рабочее название; выйдет все это в лучшем случае в конце года; ждите новой информации.

Enclave

WebRunner

Жанр	FPS
Издатель	Starbreeze
Разработчик	Не найден
Дата выхода	2001 год

Есть гипотеза, что id Software и Epic скоро придется подвинуться, причем довольно сильно. В гонку мультиплеерных шутеров включилась Starbreeze. Как, имя этой шведской компании не будит в вас душевный трепет? Э, батенька, видно, вы не слишком прилежно следите за игровыми новостями. Что ж, будем вас просвещать.

Итак

Парни из Starbreeze впервые потрясли игровую общественность в конце 1996 года, когда в Интернете появилась демо-версия игры Into The Shadows. Люди, скачавшие эту демку, были буквально шокированы – графика, пожалуй, превосходила даже тогдашнюю "икону" – Quake. Ходят легенды о том, как естественно двигались враги, у которых вполне можно было брать уроки фехтования – настолько виртуозно они пользовались мечами. Самое удивительное – игра была написана на Ассемблере. Увы, полная версия Into The Shadows так и не вышла. Starbreeze надолго ушла в тень.

Снова она выскочила, словно чертик из табакерки, в начале 1999 года. И опять с предполагаемым шедевром в руках. Это была action/RPG Sorcery. Как и прошлый проект, игра обладала замечательной графикой, а также продуманным сюжетом и прочими достоинствами. По Интернету гуляли скриншоты, вызывая сильнейшее слюноотделение у любителей ролевиков. Работа над игрой все затягивалась и затягивалась... Наконец, в середине марта этого года, было объявлено, что Sorcery отменяется. Однако...

В тот же день горестные рыдания несчастных обманутых любителей RPG совершенно затерялись среди радостных воплей фанатов FPS. Буквально через пару часов после официального заявления о закрытии Sorcery Starbreeze объявили о работе над другим проектом – Enclave. Вместе с официальным пресс-релизом общественности были представлены скриншоты, а также видеоролик. Как и два предыдущих проекта, Enclave вызвал шок, без преувеличений. Графика оказалась, как минимум, не хуже, чем в Quake III Arena, а дизайн... Шведы воссоздали ту жуткую, сатанистскую атмосферу, которую Джон Ромеро в свое время сотворил в Quake I. Основные цвета Enclave – серый и коричневый. Однако скудость палитры имеет вполне концептуальное обоснование: основным материалом на уровнях будет ржавое железо.

Игра

И теперь нас ожидает мультиплеерный шутер, собирающийся стать достойным соперником Quake III Arena и UT. С сюжетом в Enclave довольно незамысловато – это будет еще одна игра о гладиаторских поединках на различных аренах. Как вы помните, в Unreal Tournament соревновались исключительно люди, в "зверинце" Quake III наряду с людьми можно встретить существа весьма странные (достаточно вспомнить Orbb'a). В бестиарии Enclave людей вы вообще не увидите, во всяком случае в привычном облике. Наиболее "человеко"-подобных героев можно представить, вспомнив Anarki и Slash из Quake III. Все прочие – настоящие исчадия ада. И – сюрприз: уже сейчас точно известно, что в игре будет присутствовать орк, самым поразительным образом напоминающий оного из Warcraft 2.

Подстать персонажам будут и уровни. Как уже говорилось выше, дизайн навевает воспоминания о первом Quake. Готика, камень, ржавое железо... Пейзаж разнообразят механизмы, напоминающие творения середины XIX века и покрытые толстым-толстым слоем... ржавчины! Благодаря движку, который являет собой сильно переработанный engine Sorcery, Enclave может похвастаться и кривыми (в самом достойном смысле слова) поверхностями, и обилием спецэффектов. Карты наверняка не должны удручать однообразием – будут нам и большие залы, и тесные коридорчики, и узенькие мостики...

Про геймплей говорить пока рано; однако, судя по имеющемуся ролику, игра нас ожидает чертовски динамичная. Местная ракетница, например, просто первокваковская – ракеты летят не быстро, а ОЧЕНЬ быстро. Дождемся демо-версии – поглядим, что же будет на самом деле.

Между прочим, столь частые упоминания о Quake I не случайны. Секрет прост: разработчики из Starbreeze – заядлые первоквакеры. Не забывайте, что Швеция – родина клана Nine, лучших игроков в Quake. Кстати, возможно, этих парней привлекут к отладке геймплея Enclave.

Хмм...

Остается запастись терпением и ждать – всего лишь до 2001 года. Обязательно пожелаем разработчикам удачи – ведь Enclave станет первой игрой Starbreeze, которая увидит свет... если ее не постигнет участь предыдущих проектов.



Gore

Зубр

Жанр	FPS
Издатель	Неизвестен
Разработчик	4DRulers
Дата выхода	Весна-лето 2000 года

Немного истории...

В далеком ныне 1998 году, когда только отгремел незабвенный Unreal и любители 3D-Action потихоньку начинали ждать кто Half-Life, а кто и Sin, не известный никому доселе разработчик 4D Rulers объявил о начале работ над новой игрой Gore, позиционируя его как классический 3D-Action. Никаких излишеств вроде глобального и, несомненно, захватывающего сюжета или супернавороченной графики не предвиделось; некоторые отклонения от общепринятых стандартов хотя и наблюдались, но уж очень незначительные... В общем, нормальное впечатление о том, что нас ждет, составить было сложновато, хотя то там, то тут изредка проскакивали мелкие интервью с разработчиками, которые, правда, тоже ничего особо вразумительного не сообщали... Не удивительно, что об игре благополучно забыли. Прошло почти два года, и теперь самое время узнать, насколько продвинулась разработка и что теперь могут сказать 4D Rulers о своем детище...

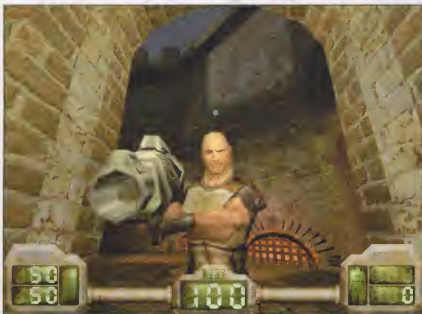
И еще немного истории...

...Игровой. Как известно, сейчас в моде все больше постапокалиптические сюжеты, да чтобы еще и с инопланетянами да иными мирами. Хотели - получите. Все это есть, то есть будет, в Gore. Начинает свое путешествие главный герой в мире, пережившем очередную катастрофу, затем по воле инопланетного разума переносится в мир средневековья, ну а потом, как водится, можно слетать и в гости к инопланетянам. Путешествия по другим мирам, естественно, сопровождаются глобальной зачисткой их от детей зла, просто бандитов и прочей нечисти.

А нечисть у нас бывает разная. Как, впрочем, и оружие и все остальное, с чем будет взаимодействовать игрок. От мира к миру мы будем менять не только недругов, но и средства их уничтожения. На ум зачем-то приходит избитый пример из пресс-релиза авторов Daikatana – дескать, где в средние века патроны для пулемета брать? Но это так, к слову.

И о недругах

Точнее, об их устройстве. Авторы ужасно гордятся своей технологией скелетной анимации персонажей, уверяя нас, что ее возможности значительно превосходят все, что мы до этого видели в других играх. Оставим на их совести это высказывание и рассмотрим эту технологию поподробнее. То, что каждый игровой персонаж имеет в своем арсенале более ста различных телодвижений, не так интересно. Интереснее то, что эти движения могут накладываться друг на друга, то есть если бегущему человеку попадают в плечо, то он, не прекращая бега, дернет плечом, при этом для каждого сегмента тела будет просчитана нужная траектория, состоящая из двух типов анимации, "смешанных" в нужной пропорции. Также обещана интерполяция движений, то есть с бега на шаг мы переходим не резко, а плавно. Опять налицо чудесное "смешивание". Ну и в дополнение ко всему этому нам обещана возможность навешивать на модели персонажей всяческий хлам вроде шлемов, бронежилетов и разнообразного оружия. Таким образом, надетые на одинаковых монстров разные побрякушки позволяют получить кучу вроде-бы-разных-монстров. Разнообразие, однако. Хотелось бы отметить, что подобное нам уже обещали не раз, но почему-то нахально обманывали...может, в этот раз повезет?..



В дополнение к теме о недругах – об AI. Им авторы, как ни странно, тоже гордятся. Помимо общей одаренности, любой NPC, независимо от того, друг он или враг, будет иметь свой характер (!), отличающий его от других. Интересно также то, что монстры здесь станут общаться между собой, сообщая своим союзникам, как вооружен их враг (то есть главный герой), чтобы те подготовили ему достойную встречу. Мне так и видится какой-нибудь зомби, с дурными криками бегущий по коридору и орущий: "Мама, у него пулемет, спасайся кто может!" :)

Как все это будет...

...Выглядеть и звучать. На этот вопрос ответить довольно сложно, потому что сами авторы прикрываются некими Hi-End Feature'ами и больше ничего говорить не желают. Но кое о чем все-таки известно: нам обещают 24-битным рендеринг, динамические тени и освещение, а также всяческие мелкие детали вроде следов от пуль на абсолютно любых поверхностях, в том числе и на живых :). Работать все это будет исключительно под OpenGL, что тоже в общем-то говорит о качестве движка. Звук обещают, как обычно, совершенно advanced, с поддержкой трехмерности, реверберации и прочих маленьких радостей.

И в заключение.

Multiplayer будет: LAN и Интернет. Обещают поддержку обычного deathmatch, CTF и остальных популярных многопользовательских режимов игры.

Написав все это, я подумал, что в общем-то два года разработки пошли игре на пользу, и если разработчики сдержат свои обещания и смогут реализовать на должном уровне все то, что наобещали, то мы получим как минимум игру уровня Sin. А это очень даже неплохо...

Frogger 2

Зубр

Жанр	Аркада
Издатель	Hasbro Interactive
Разработчик	Interactive Studios
Дата выхода	Осень 2000 года

Disclaimer:
В тексте излишне часто употребляется слово "лягушка". Это потому, что я всегда очень любил лягушек. Я верю в то, что лягушки – высшие существа, они приведут нас к лучшей жизни. А еще лягушки...

Немного физиологии

Скажите, вы любите аркады? Ну ведь любите... Не надо отнекиваться. Аркады любят все, потому что нет ничего более естественного и нормального для человеческого существа, чем желание отключить на время перетрудившиеся мозги и просто ПОДОЛБИТЬ по кнопкам. Это, наверное, примерно то же самое, что и сон – мозг отдыхает. Но вот спинной мозг, которому сейчас так скучно в нашем донельзя урбанизированном и автоматизированном мире, включается на полную катушку и... В общем, как обычно – уже четыре часа утра, а спать мы еще и не ложились. И, похоже, не ляжем – ведь впереди еще добрый десяток уровней. А мы ничего не соображаем – мозг-то отдыхает... Ну вот, я же говорил, что любите.

Лягушачья история

Сегодняшний пациент, а точнее, подопытный кролик, а чтобы совсем точно – лягушка, относится именно к аркадам. Самым что ни на есть бессмысленным, и от этого приносящим абсолютную радость. Хотя радость она начнет приносит еще не очень скоро... Вы знаете, что очень давно, может быть, даже десять лет назад, пользовалась бешеной популярностью игра Frogger? Как и все гениальное, она была абсолютно проста: переводим через дорогу с кучей непонятно куда едущих машин – нет, не старушку, а весьма даже зеленую лягушку. Лягушка, несомненно, попадала под машину. Не под одну, так под другую. И так раз десять-пятнадцать. На шестнадцатый раз игрок обязательно достигал состояния полнейшей и необратимой нирваны... А в 1997 году Konami выпустила римейк, неотступно следовавший духу и букве, но в полном 3D. Чтобы бил наповал. Многие играют до сих пор, и это правильно. Но техника-то устаревает, находятся индивидуумы, которым для полного счастья одной идеи становится мало, им подавай новейшие технологии. Поэтому сегодня я расскажу вам о третьей инкарнации Frogger'a – Frogger 2 (налицо полнейшее несовпадение номеров). Им уже вот как с полгода развлекаются владельцы презренных приставок, им развлечемся и мы в сентябре сего года.



Видеоаппаратура и ежики

Единственным недостатком предыдущего Frogger'a была его камера. Изображая из себя некое не обделенное интеллектом существо, она так и норовила показать нам лягушонка, вид снизу, именно в тот драматический момент, когда тот преодолевал особо опасное препятствие. Получалась полная дезориентация с летальным исходом. Теперь нам обещают две вещи. Во-первых,



камере вставят нормальные мозги, и она будет показывать то, что нужно, а не то, что красиво. И приделают к ней кого-нибудь, кто будет держать ее в ежовых рукавицах. Чтобы не дергалась (камере больно, но она знает, что так надо). Во-вторых, нам дадут управлять камерой собственноручно, на тот случай, если у ежовых рукавиц выходной, а требуется нормально обозреть территорию.

Лягушка и море

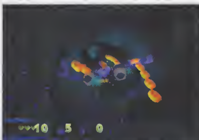
В предыдущей серии лягушка была одна. И прыгала она по различным пересеченным местностям – по болоту, по лужайке, по складу какому-то. В сентябре сего года лягушка (мужеска пола) получит подругу, обладающую нетипичным для лягушек розовым цветом кожи и дебильным именем Лилли (как звали оригинальную зеленую лягушку, кстати, никому не известно). И прыгать она будет по совершенно недостижимым для нормальной лягушки местам – космической станции (налицо эксперимент типа "длительность жизни среднестатистической лягушки в условиях полного отсутствия кислорода"), подземной шахте (зачем?) и, наконец, мое любимое – уровень, который полностью раскрывает перед нами проблему одиночества зеленой лягушки в серых бетонных джунглях, – город. С машинами. И асфальтоукладчиками. Лягушке больно – нам приятно.

Хватай и беги

Скажу кратко. Будет Multiplayer. Поняли, да? Нирвана гарантирована. Будет (мама!) режим Capture-The-Frog. То есть одна лягушка хватает за жабры (или что у них там) другую лягушку и скачет со всех ног, лап то есть, куда подальше. Вот оно как!

Железка лягушке не помеха, или Лягушка и время

Для полного и адекватного погружения в нирвану среднестатистическому поклоннику лягушек потребуются: обычный P233, 32 Mb RAM и какая-нибудь видеокарта с 2 Mb RAM на борту. Ускоритель не обязателен. Я же говорю, нирвана. Про технические подробности игры умалчиваю, потому что от предыдущей части она особенно-то и не отличается, так, подправлено кое-что... ведь главное все-таки – что лягушки не умирают, они торжественно возвращаются к нам в следующих частях. И я верю, что когда-нибудь выйдет и Frogger 3, и Frogger 4D и, наконец, как вершина человеческого гения – VR мир Frogger, куда гордо и со слезами на глазах уйдет большая и лучшая половина человечества. А французы едят лягушачьи лапки, и за это их туда не пустят.



Константин Подстрешный

Evil Dead: Hail to the King

Жанр	TPS
Издатель	THQ
Разработчик	Heavy Iron Studios
Дата выхода	Конец 2000 года

Зловещие 3: альтернативный финал

Мало кто знает, но на самом деле у фильма "Армия Тьмы" ака Evil Dead 3 есть два финала. То есть режиссерская версия отличается альтернативной концовкой, которую могут посмотреть только владельцы DVD.

Финал №1 *(банальный хэппи-енд)*

Эш, после того как выпил зелье колдуна и уснул на 600 лет, вернулся в магазин, эффектно расстрелял мертвячиху из винчестера и зацеловал девушку из соседнего отдела.

Финал №2 *(режиссерская версия)*

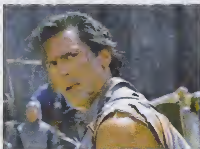
Брюс Кэмпбелл просыпается в нашем времени и видит, что мир превратился в грандиозную свалку, а в кроваво-красном небе крутится водоворот, наподобие того, что был в Evil Dead 2. Он опять кричит свое знаменитое эшевское "Не-е-ет!", которым заканчивается каждая часть "Зловещих Мертвецов".

"Evil Dead - the most ferociously original horror film..."
Стивен Кинг

Бензопила – это здорово! И шотган, то бишь бумстик, – тоже неплохо. А уж когда все это в домике посередине леса, и вокруг толпы зомбяков, да еще подружка совсем холодная и пытается тебя немного покусать – и вовсе замечательно. Конечно, многие помнят тех самых "Зловещих Мертвецов" (Evil Dead 2), которые считаются классикой фильмов ужасов. Там еще сыграл свою звездную роль Брюс Кэмпбелл (Bruce Campbell). Мы уже писали о том, что Heavy Iron Studios делает игру Ashes 2 Ashes, правда, называется она теперь Evil Dead: Hail to the King. Но вот разработчики разродились новой информацией и даже открыли официальный сайт игры.

Эш, после того как выпил зелье колдуна и уснул на 600 лет, вернулся в магазин, эффектно расстрелял мертвячиху из винчестера и зацеловал девушку из соседнего отдела.

Как и предполагалось, главный герой Эш – образ и голос Брюса Кэмпбелла, правда, на скриншотах он пока не очень на себя похож, но надеемся, это исправят. Драться Эш сможет сразу двумя руками: например, в одну возьмет бензопилу, а в другую – топор. Обещано полное соответствие фильму: знакомые мертвяки и скелетики (целых 20 типов), гной и кровь в немеряных количествах, заброшенный дом, тот самый живописно сломанный мост и темный лес, населенный духами. А еще – фирменный черный юмор и, конечно, сатанинская книга Некрономикон.



■ Хей, да меня покозывают в Новигаторе!

Релиз игры намечен на конец года, и очень хочется надеяться, что разработчики, создавшие приставочную Parasite Eve – образчик "ихнего" Action-RPG, смогут воссоздать атмосферу кошмара в заброшенном домике.



■ Был уже вечер, а мертвецы все лезли и лезли...

Дмитрий Смыслов

Army Man: Air Tactics

Жанр	Тактическая аркада
Издатель	3DO
Разработчик	3DO
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 64 Mb RAM
Мультиплеер	Internet,LAN,Modem,Serial
	Windows 95, 98

Зависть – интересное качество. Одних она заставляет постоянно двигаться вперед ко все новым и новым достижениям, покорять казав-шиеся прежде недоступными высоты, поражать сознание и воображение окружающих. То есть, выступает своеобразным стимулом к собственному совершенствованию. На других действует радикально деструктивно, надолго выбивая из колеи, заставляя забыть о существовании остального мира, зацикливая на том, чего так и не удалось достигнуть. Причем именно в такой ситуации начинаются разговоры о зависти – в первом случае ее почему-то предпочитают называть честолюбием, целеустремленностью и прочими краси-выми словами. Как бы то ни было, зависть, не чужда ни одному человеку.

Теперь начнем предметный разговор. Компания 3DO и ее серия Army Man. На первый взгляд, все просто до злементарности. Ребята решили со-стричь купоны со славы бестселлера минувших лет Cannon Fodder и выпустили его переработку. Как помнится, первая часть было воспри-нята хотя и не на ура, но с доста-точным энтузиазмом. Были некоторые замечания по исполнению игры, но куда от них денешься, игровая общественность – весьма привередливый контингент. При выходе второй игры эта самая общественность замерла в недоумении – прошло больше года, а Army Man практически не изменился ни по форме, ни по содержанию. Восторги стихли, энтузиазм заметно угас. Про третью игру просто не стану ничего говорить, меня самого до сих пор колотит мелкой дрожью при малейшем упоминании о ней, а сколько я вычищал статью от просочившейся ненормативной лекси-ки... И вот на столе лежит еще один диск с по-военному сдержанным лейблом “Army Man”, на этот раз – Air Tactics. Что ж, как говориться, будем посмотреть.

О чем

Новая серия, кажется, нескончаемого сериала о противостоянии непримиримых пластиковых соперников: “зеленых” и “коричневых”. Краткое содержание предыдущих серий: “зеленые” – хорошие, “коричневые” – плохие; вы воюете за хороших; ваша задача – на протяжении всей кампании в одиночку или плечом к плечу с собратьями по оружию учинять всяческие гадости в боевых порядках противника: в конце концов вы или побеждаете, или окончательно разочаровываетесь в 3DO и вешаете диск на стену в твердой уверенности, что ЭТО не может даже называться игрой.

На сегодняшний день с уверенностью можно сказать, что авторы сериала учли свои прошлые ошибки и промахи и в новой игре их не повторят. Они оставили в покое присно-памятный Cannon Fodder и... обратили свои взгляды на другой шедевр прошлых лет, Gremlin-’овскую линию Strike. Да-да, ту самую, где нужно летать на вертолете, лить на головы врагов напалм и периодически менять антифриз в мышке. Так вот, стараниями 3DO’шников вместо зеленого солдатика вам на руки выдается не менее зеленый вертолет, а





сами вы переноситесь в самый эпицентр очередного "межцветового" конфликта.

Впечатления

Как ни странно, играть можно. Простите за столь предвзятое отношение, но после предыдущих игр репутация 3DO в моих глазах заметно пошатнулась. Ну а как еще реа-гировать, если далеко не самая слабая компания на протяжении нескольких лет с завидным упорством выпускает игры, отличающиеся друг от друга только сюжетом, да и то не слишком явно? Невольно задумаешься о бренности всего сущего в целом и тихой агонии этой серии в частности. Однако Air Tactics весьма выгодно отличается от предшественников. Игрушка вы-шла в меру динамичная, достаточно сложная, но не до такой степени, чт-обы это раздражало. В принципе, тот же Desert (или Jungle, или Urban) Strike. Летаете на вертолете, выполняете различные миссии, попутно нанося крупный материальный ущерб противнику. Есть возможность подключения к боевым действиям наземных сил, кстати, они могут стать действительно неплохим подспорьем в вашем нелегком труде. Выполнение заданий потребует не только быстрой реакции и совершенной техники владения мышью, но и напряжения серого вещества. Пройти миссию нахрапом наверняка не удастся, придется вначале подумать: врагов много, а вот вы - любимый – всего один. При разработке плана нужно учесть немало вещей, например, с какой стороны подлететь к объекту, с чего начать зачистку, какое ору-жие применять, каким путем уно-сить ноги. Конечно, перед вылетом вам дадут посмотреть план района, предоставят данные разведки, но это – лишь необходимый минимум, схему действий все равно придется вырабатывать в процессе.





Исполнение

Вот здесь авторы явно решили блеснуть консерватизмом и приверженностью традициям. Пусть не самым лучшим, но все-таки традициям. Вылилось это стремление в спрайтовый движок и 640x480. Да, действительно, горбатого могила ис-правит. Хотя, может быть, у разработчиков "проблема Y2K" – в смысле, они так и не заметили, что на дворе 2000 год? Науке неизвестно, но легче от этого все равно не становится. Звук – в лучших традициях, то есть: он есть, и все, больше сказать нечего, да и не хочется. Гарантированно придется поднапрячься, привыкая к управлению, но в принципе, ничего радикально нового, просто непривычно. При желании можно схлеснуться с приятелями, благо поддерживаются все типы соединений.

Да, или нет

Сложно сказать, что именно родилось на этот раз в недрах 3DO. С одной стороны, игрушка явно отстает от реалий современности, этакий гость из прошлого. Правда, ностальгировать публика предпочитает именно за оригинальными хитами прошлых лет, а не за современным убожеством. С другой – по сравнению с тем, что было до Army Man: Air Tactics, это просто прорыв. Уже появилась некоторая интересность; возможно, в продолжении (а оно, без сомнения, будет) улучшится и внешняя реализация. Однозначно порекомендовать что-то из серии "играть или не играть" я не могу: во-первых, дело вкуса, во-вторых, двоякость ситуации. Мое мнение следующее: ничего выдающегося, но в качестве офисной игрушки для обеденного перерыва вполне сойдет. Окончательный выбор исключительно за вами.

Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●○○○○○○
Звук и музыка	●●●●○○○○○○
Оригинальность	●●●●○○○○○○
Ценность для жанра	●●●●○○○○○○

Рейтинг 4.6

Время освоения: до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Константин Инин

Die Hard Trilogy II

Жанр	Action/Arcade
Издатель	n-space
Разработчик	Fox Interactive
Требуется	P-200, 32Mb RAM, 3D
Рекомендуется	P-II 400, 128 Mb RAM, TNT2 Ultra

Черт побери! Ну, такое, наверное, бывает: посередь 2000 года, когда сам акт первого запуска игры занимает несколько минут инсталляции и является отдельным эстетическим наслаждением, выходит это. Уже заставки достаточно, чтобы понять, что писать здесь не о чем. Просто не о чем. Такая, как бы это сказать, заставка, сделанная не из пластика, железа, с яркими красками, как у всех нормальных игрушек, а из советского плюша. Подчеркнуто трехкопеечная заставка. Можно вырезать из игры и продавать вместе с водкой "3,42" - они задевают в душе одинаково ностальгические струны. Здравствуй, Диггер! Если бы в 95 году кто-нибудь нарисовал бы тебе заставку - она была бы такой!



Старая квартира

После заставки мы пропадаем в такое же меню - дизайна "Прощай, молодость", и океан выбора накатывает на нас. Аж три режима - Movie, Arcade и что-то там еще. Разница - столь несущественна, что и говорить... Ну, в общем, в Movie вам показывают ролики, а в Arcade - нет. Это из самого заметного. Выбираем один из режимов, двигаемся дальше.

Одно замечание. Прежде чем двигаться дальше, надо решить для себя один вопрос: будет игра тормозить сильно или очень сильно. Вполне терпимое для TNT2 сочетание 800*600*16 приводит к очаровательному компромиссу: пока на экране ничего не светится, наш "Брюс Уиллис" на средних тормозах бодренько прыгает по коридорам. Как только возникает какой-нибудь дополнительный фонарь, ты понимаешь, что черепах из клетки выпускать нельзя. Очень уж медленным и плавным становится мир. 640*480 фонари тоже уговаривает с легкостью - то есть в нормальной ситуации скорость очень даже ничего, а вот мигающие источники освещения - и картина та же. Еще, кстати, сурово сказывается на потребности в ресурсах открывание дверей. Странный движок.

Собственно, что представляет из себя игра. По-хорошему, это военизированная аркада: то есть такой Брюс Уиллис с лайфбаром выпутывается из различных неприятных жизненных ситуаций, наводя на врагов лазерный прицел и пытаясь попасть сразу в голову. То есть в голову - лучше, но три попадания в бронежилет также приводят к смертельному исходу: реализму - более чем решительное "нет"? Вид сверху с легким уклоном в изометрию. Неожиданно хорошо сделана камера - если бы не упомянутые выше запредельные тормоза. Вот, собственно: в порядке организации разнообразия в игру, со одной стороны встроено несколько гранат, с другой - приблизительно столько же ключей и прочих открывающих дверь кнопок. Ужас какой-то!

Никуда

Нет, правда: это тяжелое зрелище - лазерный прицел кинжальной формы. Широкий на выходе и сходящийся в точку на цели. И это было бы не страшно, поскольку аркада терпит и не такое, - но грамотная аркада суть произведение особого, тонкого искусства. И ее надо делать - а не просто взять основной принцип и назваться аркадой. Но и это было бы не страшно - даже не очень грамотная аркада в силу особенностей жанра остается играбельной - если бы не эти ТОРМОЗА!

Чуть лучше обстоит дело с участками игры, отданными исконно Die Hard'овскому жанру "виртуальный тир". Однако, в самом деле, ну не вершина это жанра - и не очень понятно, что принципиально выиграло это развлечение с появлением в списке используемой аппаратуры 3D-ускорителя. Играбельно - но других-то ничем не лучше!

Гладенькая ускоренная графика - без лишней и даже привычной роскоши; абсолютно обычный звук, тормоза, странный геймплей. Где-то на задворках цивилизации кто-то пытался организовать видимость рынка игрушек - хотя абсолютно очевидно, что весь этот Die Hard Trilogy II - мимо денег. Оно не



стоит своих рекомендуемых требований: получить не тормозящую, но все равно средненькую игру - не повод для апгрейда. Единственный повод для апгрейда - сам апгрейд! Но даже когда он состоится, я найду, во что поиграть на новой машине.

Капусточка - это, конечно, хорошо...

Дорогой редактор раздела action Владимир Рыжков! Только мое безграничное уважение к Вам (я бы вставил еще умное слово "пиетет", но блиц-опросы показывают, что узок круг знающих его значение, и страшно далеки они от народа) заставляет меня сидеть сейчас и писать эту статью - поскольку я дал Вам это обязательство, и менее всего хочу его не выполнить. Игра отвратительна - я, как большой любитель Брюса Уиллиса, да славится его имя в русской транскрипции, был изначально положительно настроен по отношению к тайтлу Die Hard. Но эта странная и невнятная, непонятно зачем и для кого организованная поделка - это ужасно. Первый Die Hard был, в общем, игрой сносной - особенно по тем временам и особенно на Playstation. Веселенький такой отстрел разных высовывающихся гадов - особенно если в комплекте имелся пистолет. Надо сказать, что и во втором Die Hard "стрелковая" часть более-менее весела; но все остальное... Ни размаха даже Лары Крофт, ни динамики и вообще геймплея Квейка. Так что, дорогой Владимир, гадость это все, и играть в это - "не дай Бог каждому".

Игровой интерес	●●○○○○○○○○
Графика	●●○○○○○○○○
Звук и музыка	●●●○○○○○○○
Дизайн	●○○○○○○○○○
Ценность для жанра	●○○○○○○○○○

Рейтинг 2.0

Время освоения: до 0 до 0.25 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не обязательно

Великий Полосатый Вождь

A.I. Wars: The Awakening

Жанр	3D-муть
Издатель	NEXUS
Разработчик	NEXUS
Требуется	P-200, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	P-II 233, 32 Mb RAM, 3D
	Windows 95, 98

Я нашел себя сегодня
В свежескошенной траве
Это славно, это славно
Утюгом по голове!
"Тайм-Аут"

Тьфу. Погань. А ведь скриншоты были вполне ничего, да и предвыборные... пардон, пре-релизные (еще раз пардон) обещания выглядели... хорошо выглядели, многообещающе. Но – не судьба, не судьба, придется срочно вытаскивать из первомайского запоя нашего дорогого асфальтоукладчика Сергеича, похмелять его хорошенько, давать команду "поехали" и махать рукой. Увы и ах. Поехали? Поехали!

Вот что-то "Матрицей" навеяло...

Да, был такой малобюджетный кинобоевичок The Matrix, про этих... киберпанков, вот. Киберпанк – это такой панк, который вовсе и не панк, а мужик (или бабба) с эдаким, простигосподи, нейрошунтом в голове, через который он (она) может общаться с этим... Сергеич, как там его... сайберспейсом. Сайберспейс, если кто не знает, это тот же самый киберспейс, только по-английски. И войти в него можно спокойно, с помощью того самого нейрошунта, а вот выйти – вряд ли. Придется с боем пробиваться. Именно это нам и придется заняться в данной, с позволения сказать, игре. Что, Сергеич? Не игра? А что? Понял тебя, Сергеич, но в журнале этого все равно не напечатают. Увы. А можно было бы одним словом обойтись. Увы. Придется и дальше рассказывать, прежде чем покрыть толстым-толстым слоем асфальта. Да-да, асфальта, а не того, чего вы подумали, а Сергеич сказал. Едем дальше.

Стою на асфальте я, в лыжи обутый (Песнь Сергеича)

Скажите, вот вы, да, именно вы, когда-нибудь пробовали танцевать в гидрокостюме, с аквалангом, стоя на дне морском на лыжах? И не пробуйте. Иначе получится то же самое, что в A.I. Wars. Жалкое зрелище, господа и дамы. Душераздирающее. Похоже, перед погружением в пресловутый сайберспейс наш подопечный принял на грудь до полулитра тормозной жидкости, и с передвижением в пространстве у него некоторые проблемы. Большие проблемы. Настолько наш герой вяло и задумчиво двигается, что возникает устойчивое желание дать ему хорошего пинка, чтобы немного ускорился... но нет, он далеко, по ту сторону стекла, ползает, как сонная осенняя муха, по экрану. Хочется выйти из игры и забыть о ней, как о кошмарном сне, но Сергеич притаился за спиной с разводным ключом и, в случае чего, угрожает дать по рукам. Это больно, но вряд ли больнее, чем смотреть на экран. Там, на экране – мешанина текстур, мерзких, убогих текстур, покрывающих стены, пол и потолок коробок из-под обуви, из которых так называемые дизайнеры клепали уровни. Это страшно. Еще страшнее становится, когда окидываешь взглядом список вооружений. Здесь вам и вирусы (что-то типа файрбола, но вместо огненного хвоста – шлейф из ноликов и единичек), здесь вам и страшный парализатор – луч, который попадает во врага и заставляет его считать число "пи" с точностью до... четвертого знака (честное слово, у оружия на этикетке так и написано – 3.1416). Враг замирает на пару секунд, что, при общей неторопливости действия, никаких реальных выгод принести не может. Увы и ах, опять же.



Finita

Все, дамы и господа, леди и джентльмены, все. Кина не будет. Сергеич уже заводит свою тачанку, свежий асфальт уже подвезли, пора приступать к экзекуции. Оранжевые баббы, вооруженные ломами, как раз расчистили площадку, из редакции принесена очередная могильная плитка размером три с половиной на столько же дюймов, с надписью "Осторожно! Отстой". Пора начинать. Еще раз, хором: "Поехали!"

Ах, да, совсем забыл! Действие игры разворачивается в конце двадцать первого века в международной компьютерной сети, называемой The NET. Простенько и со вкусом, не так ли? Не так. До свидания, дамы и господа, и да не поимеет вас Матрица.

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Оригинальность
Ценность для жанра

Рейтинг 1.0

Время освоения: от 0.1 до 0.2 часа
Сложность: низкая
Знание английского: желательно

Evolva

Зубр

...The purist, non conformist, jaded subhuman terrorists
From flesh to steel and blood to blade i fight to exist...
Fear Factory, "The Edgecrusher"

Жанр	Action-Strategy
Издатель	Virgin Interactive
Разработчик	Computer Artworks
Требуется	P-II 233, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	P-III 400, 128 Mb RAM
	Windows 95/98, DirectX 7

О святых и великомучениках

Ни для кого уже, наверное, не секрет, что все большей популярностью в широких игроманских массах стали пользоваться игры, совмещающие в себе элементы двух, а то и трех жанров. Ну а если игра при этом содержит еще и кучу инноваций, зачастую довольно трудных для осмысления, – отлично, она имеет все шансы оказаться среди мегахитов. Если, конечно, про нее не забудут через месяц после релиза – что поделаешь, не все шедевры принимаются обществом благосклонно... Создавать такие игры могут позволить себе далеко не все – известные разработчики имеют годами складывающуюся репутацию и солидный доход и на эксперименты идут с неохотой. Научные эксперименты над игроками – удел молодых, но перспективных команд. Как правило, начав делать подобную игру, эти люди немного сходят с ума. В хорошем смысле. Почти все начинают мнить себя героями игрового фронта, освободителями от ига жанровой дифференциации, некоторые причисляют себя к святым (а потом и к великомученикам, если игра благополучно проваливается...), единицы основывают новые религии (несомненно, это о K-D Lab). К этой, безусловно лучшей, части человечества относятся и Computer Artworks со своим детищем Evolva.

На далекой-далекой планете...

Семя появилось внезапно. Ночью бледно-розовое существо с длинными, как у страуса ногами, длинной, как у страуса шеей и... хорошо, назовем его Страусом. Итак, Страус видел ослепительно-яркую вспышку недалеко от соседнего водоема. Утром, как и вчера, как и всегда, впрочем, Страус ковылял к тому самому водоему чтобы утолить жажду. С тех пор, как он помнил себя, Страус совершал паломничество к этому водоему, который лучше назвать просто "лужей", поэтому все местные достопримечательности он знал наизусть. Тем более странным было для него увидеть странный синеватый корень, росший из-под земли в тени невысокой скалы. Страус был глуп, имел отвратительную память, но одно он знал точно – вчера его тут не было. От природы он был очень любопытен, поэтому незамедлительно пошел вдоль корня, поворачивающего за изгиб отвесной скалы... Сам того не замечая, Страус пришел к месту, где ночью видел вспышку. Он шел вдоль корня и был очень увлечен своим исследованием, поэтому не заметил, что корень стал уже раза в три толще. Следуя за корнем, Страус поднялся на довольно большое кольцевидное возвышение и увидел...

Он увидел семечко. Обычное семечко, одно из таких, которые он так любил клевать, стоя в тени огромных синих листьев. Но вот незадача – семечко было в сто, нет, в тысячу раз больше обычного. Оно проросло, и от него, извиваясь, расползались корни. Сначала Страус обрадовался: найди он еще одно такое же, но не проросшее семечко – и мог бы им кормиться до конца сезона. Потом ему стало страшно. Он сам не мог понять, откуда брался этот страх, но, казалось, каждая клетка его страусиного тела вопила: прочь отсюда, от этого "злого" (Страус внезапно понял, что Семя "злое") Семени...

...Мясо Страуса было вкусным, и Существу не хотелось уходить далеко, но Семя говорило – нет, приказывало ему найти и убить всех остальных, и оно повиновалось. Еще через несколько часов на планете не осталось ни одного страуса. Не осталось вообще ничего, кроме Семени, Корней и Существ. А еще через сутки родится новое Семя, которое понесет смерть в другие миры...

Собственно, история...

Столь же печальная судьба постигла и одну из планет, находящуюся на границе владений человечества. Решив прибегнуть к обычному способу решения таких проблем, Центр направил на планету регулярные войска, но это привело к тому, что тысячи семей потеряли отцов и мужей – Существа столь быстро приспосабливались к оружию землян, что никакого ощутимого вреда оно им не наносило. В спешном порядке была развернута программа биологических исследований, результатом которой стали генохантеры – мутанты, способные поглощать, обрабатывать и расшифровывать ДНК живых существ и моментально мутировать, приспосабливаясь к любым враждебным средам. Отряд из четырех таких генохантеров был послан на зараженную Паразитом планету, и нам предстоит взять на себя командование им.

Суть

Evolva была бы обычной Action-Strategy, наподобие Spec Ops или Rainbow Six, если бы не одно "но". Тот самый генохантинг. Нам не нужно искать оружие, патроны, аптечки – все это поставляет сама природа. Поглотив и обработав ДНК ЛЮБОГО, в том



■ По колено в крови

числе и не враждебного существа, мы получаем возможность произвести направленную мутацию солдата, результатом которой будет появление у него новых способностей, в том числе и по отращиванию смертоносного оружия. Так, например, убив и "обработав" пресловутого Страуса, мы можем произвести существенное ускорение своих подопечных, а обработка огнедышащего паука приводит к появлению аналогичной способности у генохантеров.

Естественно, в связи с таким разнообразием возникает вопрос – а не получатся ли у нас в результате универсальные машины-убийцы с моментальной реакцией, обвешанные с ног до головы пушками? Нет, отвечает игра, показывая, что очередная "полезная" мутация уменьшает, а то и убирает вовсе некоторые способности. Действительно, не может же увешанный когтями и рогами монстр бегать как страус. Ему больше пристало передвигаться не спеша, попутно с легкостью и изяществом сворачивая головы всем окружающим. Поэтому, заставляя своих подопечных мутировать, следует задумываться, вспоминать об оружии и слабых местах врагов и задачах, поставленных перед нами в этой миссии. Вот так и получается, что мы имеем что-то вроде РПГ с героями, обладающими способностью менять свой класс прямо на поле боя. Это интересно, это свежо, более того, это еще нигде не было в такой степени удачно реализовано.

Суть сути

Во главе команды генохантеров нам предстоит последовательно проходить кучу миссий с весьма разнообразными заданиями. Некоторые из них – например, "Найти и охранять такую-то популяцию таких-то черепах для последующего обогащения генофондя наших бойцов", – на фоне обычных для подобных игр "взять высоту" и "убить всех" звучат довольно дико, но оттого еще более занимательно. Игра не просто кажется любопытной, она захватывает и совершенно не хочет отпускать. Играть интересно, играть сложно – потому что нужно думать. Однако сложностей не замечаешь, потому что наряду с Правильной Сутью игра обладает еще и прекрасной...

...Реализацией

Потому что...стоп! Сначала стоит рассказать о том, чем занимались разработчики, прежде чем решили потрясти игровой мир. Люди, участвующие в проекте, с детства (почти) увлекались Жизнью и ее эволюцией, поэтому с появлением компьютеров принялись визуализировать на них всяческие органические процессы. В процессе визуализации Computer Artworks поучаствовали в оформлении альбома The Shamen "Axis Mutatis" и создали концептуальный скринсейвер "Organic Art".

Теперь, когда мы немного прояснили прошлое о прошлом Эволюционеров, поговорим о главном. О мире. Отныне к не очень большому списку удачных, правдоподобных и красивых иных, действительно чуждых нам миров (примером чему в свое время были Vangers и Half-Life) можно с уверенностью добавить Evolva. Я уверяю вас, первые десять минут знакомства с игрой вы будете просто бродить среди скал, утопающих в утреннем тумане, задирая головы, любоваться странными голубоватыми растениями и красной травой. Бегать за страусами (да-да, легендарный Страус представлен в игре далеко не в одном экземпляре) и ловить прыгающие камни, скакать по воде, любуясь брызгами, и бродить по огромным каньонам. Постепенно приходит понимание того, что это не уровень с четко размеченными зонами и прочим, а именно небольшой уголок отдельно взятого мира, просто отрендеренный в 1024x768 и True Color. Дизайнерское прошлое разработчиков дает свои плоды – это действительно Organic Art, и я уверен, что при создании текстур (ах, какие текстуры, какая органичная цветовая феерия!) не обошлось без того самого скринсейвера. Чудо как хороши сами генохантеры и их противники – Существа, а также сопутствующие мирные обитатели... скажу сразу, как я ни искал, ни одного полигона я в них так и не нашел. Нету. То есть налицо практически идеально сконструированные модели и прекрасно подогнанные текстуры. Единственное и довольно существенное ограничение: начинающий охотник за ДНК обязан обладать ОЧЕНЬ мощной машиной, иначе он получит на основном экране то же слайд-шоу, что и на вспомогательных (налицо еще одна интересная фича – три хантера, которыми мы в данный момент не управляем, отображаются на трех маленьких экранах внизу, но для экономии процессорного времени framerate там целенаправленно снижен). Звуки... они есть, и они правильные. Ни одного не к месту прозвучавшего рычания или крика я не услышал, а музыка как нельзя лучше подходит ко всему остальному, только обостряя восприятие, но никак не мешая.

Искусственный ИНТЕЛЛЕКТ

И все же это было бы просто мертвой моделью мира, если бы не ОН. А он, надо заметить, довольно разнообразный, но одинаково хороший. Начнем с наших подопечных, с ними проще всего. Самое главное: на них можно положиться, они не застревают в зарослях, не падают в канавы; более того, неоднократно, не зная, как перебраться на другую сторону каньона или реки, я просил сделать это за меня компьютер. Что характерно, он это делал. Сразу, простейшим и удобнейшим путем. Хвалю. В бою напарники все как один стоят за управляемого игроком хантера, умеют грамотно отступать и не менее грамотно нападать и... а, чего уж там – умные они, вот и все.

Окружающие животные и враждебные Существа не имеют интеллекта. Ими движут лишь животные инстинкты – это совершенная правда, при их программировании авторы делали упор именно на симуляцию животных повадок. У некоторых видов даже развито стадное чувство!

И это правильно, это завершает и без того цельную картину окружающего мира, заставляет нас верить в реальность происходящего.



■ Два Паука и два Страуса: кто виноват?

Итог

А ведь я еще о многом не рассказал – про живые Камни, про мультиплеер, которых грозит быть исключительно интересным, ведь миллиарды генных комбинаций – не шутка, про неуклюжих Пауков и Гигантских Тварей и еще... много про что. Про Evolva можно говорить часами, но лучше все-таки один раз поиграть и убедиться, что у них получилось. Получилась Игра. В которой все гармонично, не к чему придраться и нет ничего лишнего.

И да минует вашу планету Семя...



Daikatana

Константин Подстрешный

"Последним бежит японец Хировато, и действительно, не важно бежит..."
Один незадачливый телекомментатор

Жанр	FPS
Издатель	Eidos
Разработчик	Ion Storm
Требуется	P-233, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-500, 128 Mb RAM, 3D Windows 95, 98

Хиро попытался сконцентрироваться, взмахнул катаной, но опять промазал мимо своего времени и оказался в 1997 году. И теперь они сидели в не самой дешевой гостинице. Пока тесак восстанавливал свои силы, а Микика и Джон болтали о превосходстве японской кухни над итальянской, Хиро прикупил пару архаичных журнальчиков о компьютерных играх и принялся их усиленно штудировать. Из страниц на него полился поток слез: Ой, Ромеро, на кого же ты нас покинул!? Не уходи Ромеро, как же мы жить то без тебя будем-то?.. Ромеро вернись, мы все простим.

Кто такой был этот Ромеро, так и осталось одной из нераскрытых загадок прошлого.

Эта история о том, Как один человек возненавидел Дайкатану Полюбил Дайкатану и Снова ее возненавидел...

Ну, право слово, нельзя же так. Нельзя издеваться над человеком, который ждал-ждал дайкатаню, радовался, глядя на скриншоты и пищал от восторга, надеясь при жизни узреть игру поколения. Впрочем, это все теперь не важно.

Три мифа о Дай-Ка-Тане

Миф первый: "У нас будет шикарный дизайн!"

Увы, не вышел у Ромеры-мастера каменный цветок. Вот почему-то у Valve в Half-Life вышел, а у Ромеры нет. Наверное, там больше уделяют внимания самой игре, чем хвастовству перед прессой. Причем, гнетущее в дизайнерском плане впечатление посещает именно в первом и последнем эпизодах - тех самых, которых делал Ромеро.

Миф второй: "У нас будут умные монстры!"

В частности: "Умнее чем в Unreal". Приходят как-то Том Холл, Хенрик Джонсcон и Стивен Нил к Ромеро, и говорят: "Босс, ты извини, но мы твой AI с лестницы в офисе уронили..."

А он им отвечает: "А ничего и так пойдет... Сожрут геймеры, не будь я великий Ромеро!"

В принципе он не особенно и поганый, обычный туповатый искусственный интеллект, который мы уже сотню раз видели и еще сотню раз увидим во всевозможных шутерах. Монстряки все так же бегут по прямой, все так же цепляются за углы. Хотя есть и изюминки: стоят, предположим, рядом несколько противников, начинаем стрелять в одного, тот помирает, его напарник, не видя вас, тупо смотрит на гибель боевого товарища, переходим ко второму...

Миф третий: "Ion Storm станет разработчиком первого класса!"

Нет, не станет. Посредственным – может быть, но чтобы имя детища Ромеры стояло в одном ряду с Blizzard, Westwood, 3DO или id Software - это очень и очень вряд ли. Dominion оказался довольно посредственной RTS, Anachronox и Deus Ex где-то надолго застряли, а наша драгоценная Daikatana стала чем угодно, только не тем, что от нее ждали.

Геймплей по-Ромеровски

В принципе, нормальный геймплей, без всяких изысков, и это плохо. Хотелось от создателя Doom'a

Интервью, а вернее, несколько фраз Ромеро, которые он соблаговолил высказать сайту Daikatananews :
(http://www.daikatananews.com)

Корр.: Теперь, когда вы полностью завершили разработку Daikatana, как вам кажется, какая часть игры сделана особенно хорошо?

Ромеро: Гмм, когда я смотрю на игру в целом, так и когда смотрю на любую ее часть, я чувствую, что все сделано здорово. Игра достигла того, на что я надеялся: Интересное, захватывающее и крайне разнообразное эпическое приключение на фоне разных эпох.

Корр.: Есть ли что-нибудь, что вы не включили в игру, и вам хотелось бы добавить в нее?

Ромеро: Всего лишь несколько дополнительных уровней, не более того. Кроме того, они были именно теми, которые разрабатывал я сам.

Корр: Какие-нибудь намеки на будущее?

Ромеро: Не-а :).



Кучо искорок это не короткое зомыконие, это мы, сомурои, лечимся



Вот этот тип в болохоне требует дрохму, чтобы перевести но другой берег... у-у-у жмот!

чего-то этакого, с дымящимся пулеметом по черепам врагов или с топором по колено в кровище, но не банальщины. А ее-то мы как раз получили в избытке. Даже разрекламированные ролевые элементы не помогают. Параметров всего пять: power, attack, speed, acro и vitality, в разъяснении нуждается только пункт acro – акробатика, увеличив его, мы сможем выше

ЕСЛИ РОМЕРО САМ НЕ СДЕЛАЕТ ХАРАКИРИ - ЕМУ ПОМОГУТ ИЗДАТЕЛИ ИЗ EIDOS

и дольше прыгать, вот и все. Приятно конечно, когда после крупной замолки монстров ты можешь прибавить себе пунктик attack или vitality. К концу игры Хиро обычно прибегает с 250 процентами жизни и прыгая, как акробат, но до уровня System Shock 2 с его системой скиллов по-прежнему как до Луны.

Все уже слышали, что в Daikatana есть двое напарников, которые действуют наравне с нами? Находим мы их в первом же эпизоде, и на протяжении всей игры они делают нам сюжет. Выступают как второстепенные персонажи в заставках между миссиями и изредка отпускают комментарии, когда замочат какого-нибудь монстра. Слов одобрения, криков о помощи или анекдотов от них вы не услышите. Компаньоны таскают с собой максимум два самых первых оружия – и это правильно, а то неизвестно, что бы натворил какой-нибудь Джон, попади к нему в руки Shockwave.

Обычно Джона и Микико бросаешь в начале уровня, и вовсе не потому, что они туповаты, наоборот, - они очень неплохо стреляют (боты, что с них взять). От услуг напарников отказываешься просто, чтобы они нашу экспу за убитых монстров не жрали... Вдумайтесь в эти слова. Мы стали убивать монстров в шутерах ради экспы! Ужас...

Эпизод 1
Про зеленое небо, регресс технологий и лисенка Вука

Первая мысль была: Неужели это и есть Дайкатана?! Мы ждали-ждали, а они... После десяти минут пришла мысль №2: если Ромеро сам не сделает харакири - ему помогут издатели из Eidos.

Значит так, представьте себе зеленое небо. Под ним прыгают зеленые лягушки, и летают зеленые комарики. Шустренько бегая по зеленой водичке, вы стреляете в них из зеленого бластера энергетическими сгустками. Зелеными, разумеется. Уподобившись лисенку Вуку, первые два уровня носимся за лягушками и комарами! Ах, да - еще был металлический крокодильчик... И это после монстряков из Квака и Дума?! Он (Ромеро) что - издевается? Мы кто, спасители мира или санинспекция?

Но что действительно бесит весь первый эпизод, так это система записи. Save можно сделать только если найдешь красный кристалл. А мы привыкли записываться в экшнах где хотим и когда хотим! Сам же Ромера нас в Вольфе и приучил. Бежишь так весь уровень, лягушку какую не заметил - потому что она зеленая, такая же зеленая как стенка, или вода, или небо - и снова с начала. Конечно, на уровнях есть секреты, где, вероятно, лежат кристаллы, но кто их будет искать?

Как мы искали секреты в Кваке или Анриле? Есть озеро с кислотой, прыгаем туда - если там есть что - хватаем и выныриваем, если нет – умираем, лоадимся. Здесь же просто в лом прыгать, ибо придется проходить заново весь серо-зеленый уровень.

Эпизод 2
Про скелетов, место, где есть все, и змеюку с большими буферами

Хиро оказался под лазурным греческим небом. Встречать путешественника выскочила парочка недружелюбного вида скелетов, которые тут же были жестоко порублены Дайкатаной. Над головой парили чайки, пыль акрополя скрипела под ногами и тут игра неожиданно... понравилась. Да, жутко интересно было плавать по отравленным водостокам, каменеть от одного взгляда на Горгону Медузу (страшная гадина, совсем не похожа на симпатичную дамочку из пресс-релизов) и мочить всех встречных грифонов вилами, то бишь трезубцем Нептуна. Неповоротливый сюжет неожиданно приобрел интрижку, Микика предлагала бросить Суперфлая и смотаться из этой античности, а Хиро достал катану и ласково ей втолковывал, что друзей оставлять в беде нехорошо.

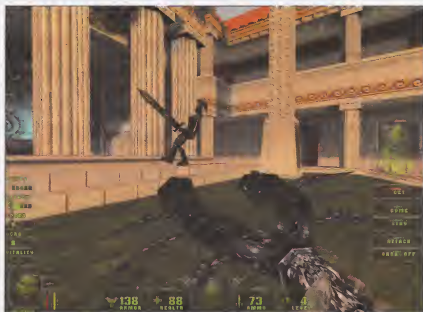
Какой-то странной, вечерней кра-



Вероятно, при жизни этот скелет был пловцом, об этом свидетельствуют его широкая грудная клетка и зеленая резиновая шапочка, оставшаяся на голове

сотой веет от второго эпизода. Почему-то не возникает ненужных вопросов о том, куда нужно идти и что делать. Греция проходится на ура и оставляет самые радужные воспоминания.





■ Эй, подружко, ты чего но стенку полезла? Что - испуголось великого сомурая?

Если бы вся игра была сделана так, как второй эпизод, то Daikatana стала бы шедевром, точно вам говорю.

Враги тут подстать сюжету. По замерзшим просторам родной Норвегии толпами бродят мертвецы, вурдалаки, вампиры и стаи крыс. Именно от укуса серой хвостатой гадины Микика заболела бубонной чумой, а Джон таскал ее на плече (и это после того как японка предлагала бросить Суперфлая в Греции).

Эпизод 3
Про то, как опасно баловаться с грызунами, чем болеют японки и красоту кладбищ

Мы оказываемся в темных веках, в Норвегии. Пожалуй, самый красивый эпизод в игре. Шикарные снежные пейзажи, мрачные замки с подвесными мостами и замерзшие реки. Тут уж под водой не поплаваешь, Хиро мгновенно начинает терять хип-поинты и ойкать от холода. А еще есть кладбища с покосившимися могильными плитами и синеватой дымкой. Дымкой, в которой поселилось что-то темное. В одном из уровней, где почти все залито лавой, и бегать можно только по колышущимся островкам и узеньким железным мостикам, отбившись от врагов, поднимаешь голову вверх и застываешь, пораженный. Понимаешь, что очутился на дне гигантского колодца, а сверху из далекого ночного неба падают снежинки, не долетающие до смертоносного огня, а там, высоко вверху, видны звезды...

Эпизод 4
Про Алькатрас, убогость дизайна и серые текстуры

И только начинаешь верить, что первые уровни Дайкатаны тебе всего лишь приснились, наступает окончательный и бесповоротный, четвертый эпизод. Который мгновенно убивает все светлые впечатления от игры.

Мы оказываемся в тюрьме, а потом в научном центре. Дизайном тут даже и не пахнет, оно и понятно - в тюрьме все квадратное, а в лабораториях прямоугольное. Немного похоже на Sin, только гораздо хуже. Помните такую игру – Terminator: Future Shock? Так вот, очень похоже – безобразный угловатый дизайн. Одна серая текстура, натянутая на весь уровень. Безвкусные и банальные враги, то ли разработчики к этому времени совсем выдохлись, то ли делали его в спешке. Лучше бы вовсе не ставили в игру.

Если бы так было можно, то нужно игре ставить два рейтинга, за первый и последний эпизод – отдельно и за второй и третий тоже отдельно. Кажется, будто делали их две совершенно разные команды разработчиков. Те два эпизода посередине – гениальней-

Анекдот в тему:

Приходит мужик в роддом, а акушер ему и говорит:

Акушер: Знаете, у вас родился сынулька, только понимаете, такое дело... Ножек у него нет...

Папа: Ой, это ужасно, но мы все равно будем любить его...

Акушер: И ручек, собственно, тоже нету...

Папа: Да, но это мой ребенок - я все равно его люблю.

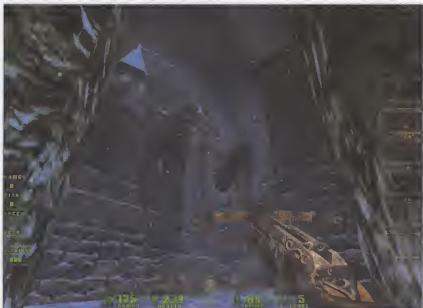
Акушер: Да, честно говоря, и головы-то нет.

Папа: Ну покажите же мне его!

Врач выносит огромное ухо. Папа берет его на руки.

Папа: Здравствуй, сынок...

Акушер: Не кричите - оно глухое.



■ Чтобы пробраться в этот зомок, придется изрядно поплавать подо льдом



■ На этом тихом кладбище спрятались злобные мертвяки – опять же экспа

шие и замечательные люди, которых хлебом не корми – дай шедевр сделать. Те же что первый и последний – бездари и олухи безрукие.

В кустах нашли скелет. Это был скелет чемпиона мира по пряткам

Дайкатана – это химера прошлого. Игра, которая невозможно задержалась в своем развитии. Гротескная смесь тщательного труда и наплевательского отношения к работе. Совершеннейшие по графике моменты здесь пересекаются с сырыми в плане дизайна уровнями. И главное, где-то в сердце всего еще неделю назад жила надежда на то, что случится чудо и Дайкатана будет шедевром.

Ромеро сперва завалил проект, а потом на скорую руку доделывал свое детище. Теперь же разработчики пытаются чего-то втолковывать на форумах тупым геймерам, не понимающим, какая у Ion Storm получилась клевая игрушка. Даже на E3 Дайкатана предоставлена только своим multiplayer`ом. Что тут делать, какой рейтинг ставить? Не кричите в Ухо, папы-Ромеро - оно глухое.

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Дизайн	●●●●●●○○○○
Ценность для жанра	●●●●●●○○○○

Рейтинг 7.0

Время асваения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: высокая
Знание английскага: желательна



■ Эта не глюк, эта Суперфлай таскает на плече чахоточную Микико

Великий Полосатый Вождь

Soldier of Fortune



Жанр	FPS
Издатель	Activision
Разработчик	Raven Software
Требуется	P-266, 64Mb RAM, 3D
Рекомендуется	PII 500, 128Mb RAM
	Windows 95, 98

Soldier of Fortune. Вот такая игра. Кто-то хвалит, кто-то ругается матом, но отрицать нельзя - игра состоялась. Не мегахит, но неплохо. Просто хорошая стрелялка, прямая, как отдельно взятая рельса, и, естественно, туповатая - не без этого.



А на кладбище все спокойненько...

Ну, начнем с азов. Игра на движке от второго Ку, естественно, от первого лица, естественно, 3D-Action. При создании игры, похоже, была получена лицензия магазина... в смысле – журнала Soldier of Fortune. “Солдат удачи”. Вот Джон Маллинз, наш главгерой, и есть такой солдат. Наемник, проще говоря. Носится по всему миру и отстреливает всяческих плохил и злобных террористов, которые так и норовят вылезти ему навстречу с чем-нибудь огнестрельным наперевес. Мы, естественно, на такую наглость отвечаем огнем на поражение, круша врагов со скоростью и эффективностью реактивной мясорубки с турбонаддувом. Впрочем, давайте уж по порядку – кто, кому и сколько должен грамм свинца в живот.

Значит, так – злобные террористы нагло похитили четыре боеголовки с ядерными, естественно, зарядами и угрожают рвануть, ежели что не так. Но любимый город будет спать спокойно, и террористы будут спать спокойно, вечным сном в братских могилках, и вообще – все будет тихо и мирно. Когда мы поубиваем всех плохих. В этом нам поможет большой и красивый арсенал средств изничтожения, от ножа и девятимиллиметрового пистолета до четырехствольного гранатомета (застрял, бедняга, где-то между “Кваком” и “Анриалом”) и микроволновой пушки (да, да, Microwave Gun, Duke Nukem умер, но оружие его живет!). Еще мы будем кидаться гранатами (мерзкая, неудобная в обращении вещь), метать те самые ножи (впрочем, подойти сзади и нежно провести лезвием по загривку тоже никто не запрещал – кстати, для общего развития: такой прием на дружественных страницах RPG-раздела зовется backstab), стрелять из дробовика в живот и из револьвера в голову... Все будет, даже нечастая в подобных боевиках гостья – снайперская винтовка появится. Со страшным и ужасным двадцатикратным оптическим прицелом, магазином на шесть патронов и общим, с позволения сказать, интерфейсом, вчистую слизанным из MDK. Высунулся здаким бесшумным ниндзей из-за угла, прицелился в мерзкую вражью морду... хлоп! Пилотка в одну сторону, мозги – в другую. Все довольны. Фраг засчитан. Еще интересней из сорок четвертого калибра выстрелить товарищу по партии (оптовой) в лоб. Выходное отверстие со стороны затылка – это что-то. Точнее, ничего – полное отсутствие всяких признаков затылка. Можно еще с помощью шотгана руку или ногу отделить от трепещущего тела, причем безо всяких признаков наркоза... да чего там рассказывать. Сами посмотрите. Кровица! Ее много и хорошо. Точнее, ее много – и поэтому хорошо. Лужи, пруды, озера, моря кровищи. Мы не вампиры, но ничто вампирское нам не чуждо.

New Breed

“Солдат удачи”, повторюсь, собран на основе старой рабочей лошадки – движка второго “Квейка”. От движка, правда, осталось мало что – умельцы из Raven прикрутили к нему столько всякого-разного, что его теперь и мать родная... хм, скорее – отец родной, по фамилии Кармак, не узнает. Ну и ладно. Получилось неплохо. Появился 32-битный цвет, о котором так долго мечтали квакеры всего мира, появилась поддержка 3d-звука (в виде A3D 2.0 и SBLive! 2.0), система рендеринга была переписана с нуля и получила собственное громкое имя GHOUL... Все, все, что можно было поменять и переделать, было изменено и переделано. Не изменилась разве что цель игры... впрочем, классика, как известно, не ржавеет. Вот модели монстров... нет, скорее все-таки людей... нет-нет, монстров – посмотрите на пузатого мужика с гранатометом и убедитесь, что он похож вовсе не на человека, а на кабана какого-то бронированного, – все модели сделаны очень подробно и тщательно, вплоть до касок,



которые удачным выстрелом в голову можно сшибить с головы солдата-неудачника, впрочем, об этом см. выше. При создании игры явно использовалась шаманская технология motion capture, причем, похоже, были привлечены настоящие каскадеры, те самые, которые в кино картинно падают в фонтан с пятнадцатью пулевыми ранениями в голову, те, которые летают с пятого этажа, раскинув руки... элементы Большого Кино, в общем.

Нам нужен мир! Желательно – весь...

Выпускать игры совсем без сюжета в нынешнем сезоне не модно. Поэтому ребятки расстарались и предложили свою версию борьбы с мировым терроризмом – герой-одиночка, наемник, за деньги отстреливающий не угодные заказчику группировки. Под корень. Как в кино. Впрочем, наш герой, Джон Муллинс, наемник благородный, а может быть, заказчики такие попадаются... террористически озабоченные. Не знаю. Но – борется, успешно борется, невзирая на снег, дождь, грязь, жару и усталость. Правда, Джон наш предпочитает сильно не перенапрягаться и таскает в своем арсенале не так уж много оружия... Во всяком случае – одновременно. Правда, он в любой момент может выкинуть красивым жестом поднадоевший "ствол", подобрать другой – из числа тех, что обильно усеивают поле боя, и ломануться дальше, на борьбу с миром во всем мире... или за мир? Неважно. Главное – бежать и стрелять, стрелять первым, стрелять навскидку, веером от живота или высунувшись из-за угла со снайперской винтовкой. Стрелять, двигаться короткими перебежками от одного укрытия до другого, не останавливаясь ни на секунду... думать вредно, особенно когда вокруг свистят пули. Кстати, террористы, все, как один, стреляют трассерами – и в нью-йоркской подземке, и в Сибири (!), и в Косово (!!!). Не думать, не бояться, держать палец на спусковом крючке и вовремя перезаряжать оружие. Короткими перебежками. Кстати, посередине экрана, внизу, под полосками брони и здоровья, есть очень важный индикатор – показатель уровня шума в помещении. В некоторых миссиях, стоит ему зашкалить, начинается натуральная вакханалия – враги лезут изо всех щелей, и остановить их совершенно невозможно: возьмут в кольцо – и прикладами, прикладами... да нет, просто застрелят. Три выстрела вплотную из магнума – все, Джона Муллинса несут вперед ногами. Начинайте миссию сначала. Если, по укоренившейся привычке, вы сначала сохраняетесь, а потом выглядываете за угол, спешу вас обрадовать – количество сэйвов в игре ограничено. На среднем (medium) уровне сложности, например, можно сохраниться всего пять раз. Не больше, но и не меньше. На самом деле, есть возможность сохраняться где и когда угодно – просто выберите уровень сложности "Custom", настройте параметры по вкусу и в графе "количество сейвов" поставьте unlimited. Такие дела. Но в принципе, баланс между миссиями в стиле "убей-их-всех" и миссиями "ползком со снайперской винтовкой" соблюден, хотя, к сожалению, некоторый перевес в сторону "снайперских войн" чувствуется.

"Грозный Вход"

Пришло время ненадолго вернуться к сюжету. Политкорректность цветет буйным цветом, и это ужасно. Ну, не то, чтобы очень ужасно, но както, доктор... неаккуратненько, что ли...

В общем, для начала, у нас есть напарник. Вы, наверно, хотите закричать, показывая на меня пальцем: "Вот! А говорил-то, говорил, что один в поле воин, что классический шутер, что...". Да, говорил. Да, воевать приходится в гордом, неприкрытом одиночестве. Да, при этом у нас есть напарник, зовут его Ястреб (Hawk). Он могуч и чернокож. Нет-нет, я не стесняюсь слова "негр", честное слово! Я сказал "негр"! Не-е-егр! Вы слышали? Да? Так вот, этот напарник, хоть и бегает по уровням с автоматом "Узи", не делает ровным счетом ниче-го. Ничего. Ну, он может, например, вентиль повернуть, взрывчатку заложить, ворота открыть (между прочим, с включением всех-всех-всех сирен на уровне – хакер, блин), но появляется товарищ Ястреб исключительно в скриптовых сценах, появляется неизвестно откуда, чтобы потом исчезнуть неизвестно куда. Помощничек, блин. Давить, давить, но – не позволяют.

Дальше – больше. Намного больше. Кто у нас в играх главные террористы? Правильно. Ирак. Ну, и Россия, естественно. И, естественно, в России (Сибирь, село Уединение – звучит, а?) наши враги говорят по-русски. Самое странное, что и в Косово они тоже говорят исключительно по-русски. Да, велик ты и могуч, русский язык. В Ираке, правда, по-русски не говорят, не кричат, и вообще там в ходу арабский. Зато надписи на русском языке – это песня. Грустная такая песня. Одна из таких надписей вынесена в подзаголовок – сами догадывайтесь, что может значить словосочетание "Грозный Вход".

Тормоз

М-да, системные требования "Солдата" впечатляют. 64 мегабайта памяти – суровый минимум, причем, если у вас установлено меньше 128 мегабайт, то лучше 3D-звук не включать. Будет тормозить. Очень сильно. Но, в принципе, на системе, близкой к описанной в минимальных требованиях, идет – правда, в шестнадцатибитном цвете и с восьмибитным звуком.... но ведь это не самое страшное, правда? Главное, чтобы игра хорошая была. Эта игра – хорошая. Не шедевр, но все же. Играть можно. Играть нужно.





Starlancer

Банников Иван aka Alhok

Жанр	Космический симулятор
Издатель	Microsoft
Разработчик	Digital Anvil
Требуется	P- 233, 32 Mb RAM, 3d
Рекомендуется	Pentium-II 300, 64RAM Windows 95/98

"In the silence of the darkness..."
Manowar

Много времени прошло с тех пор, как вышел Wing Commander Prophesy, последняя сага легендарной серии космических симуляторов. Потом был Spec Ops, и, казалось бы, недалек тот день, когда свет увидит следующая часть игровой мыльной оперы. Но не тут-то было. Origin объявила о переходе исключительно на онлайновые проекты. Это означало, что серия Wing Commander прекратила свое существование. Думаю, не надо лишний раз напоминать, каким это явилось ударом для огромной армии фанатов WC.

Однако в сердцах поклонников WC теплилась надежда. Еще до выхода Prophesy из Origin ушел Rob Taylor (Роб Тэйлор) – главный вдохновитель и координатор работ над всей серией WC (кроме Prophesy), который грозился создать свою собственную игру в духе ранних "Командиров".

И вот на наш суд представлен Starlancer – новое детище отца Wing Commander.

И восстали темные силы...

Двадцать второй век. Международный Альянс (никак, внучок НАТО) подвергся атаке Коалиции. Первым же ударом были сметены флоты Италии и Франции. Альянс несет тяжелые потери, отступая к Нептуну.

В Коалицию входят Россия, Китай, Сербия и Ирак, в Альянс – все остальные. Третья Мировая война по сценарию Первой (вспомним "Антанту" и Тройственный Союз)?

После атаки флота Коалиции на ничего не подозревавший Альянс огромная часть пилотов погибла, нужны добровольцы. Вы вызваны волонтером в международную эскадрилью с логичным названием Volunteers. С этого момента начинается ваша нелегкая карьера боевого пилота.

В целом сюжет очень даже неплох. Достаточно глубоко проработаны характеры персонажей игры. Немного огорчает отсутствие возможности общаться с членами своей эскадры в перерывах между полетами. Но зато во время выполнения заданий они вам все уши прожужжат своими диалогами.

Каждый человек вселенной Starlancer – это личность. Например, ваш командир R. Foster – настоящий джентльмен, уроженец Туманного Альбиона, обладатель настоящего британского выговора, чем-то напоминает Айсмена из второго WC. Или возьмем адмирала Владимира Кулова – гения-садиста, который приказал убить всех гражданских и пленных Альянса после взятия Марса. А Иван и Николай Петровы – лучшие асы Коалиции – психически неуравновешенные личности, чьи портреты очень напоминают тех, кого нам приходится видеть в милицейских сводках.

Все это позволяет оценивать игру как стильный, законченный проект, который может раздражать, может и забавлять, но ни в коем случае не оставит никого равнодушным.

Imaginations from the other side...

До сих пор не утихает спор – называть игры типа WC космическими симуляторами или все же аркадами. Я придерживаюсь мнения, что раз в игре присутствует симуляция космического боя (и не имеет значения, что такого боя в реальной жизни не существует), то это симулятор.

Итак, Starlancer – космический симулятор, хотя аркадных элементов здесь много больше, чем, например, во Freespace.

В Starlancer вам все придется делать самому, не надеясь на ведомых. Ей-богу, от одного вингмена из второго WC пользы было больше, чем от всей этой ватаги истребителей, что "помогают" вам в Starlancer. Приказам они подчиняться крайне редко, хотя по радио смиренно отвечают: "Яволь!". Поэтому игровой про-



цесс превращается в индивидуальный бой: один против всех. Только скриптовые атаки получаются у вингменов успешно, все остальное – лишь жалкие попытки воевать против пилотов Коалиции.

Не в пример пилотам Альянса, летчики Коалиции ведут боевые действия великолепно. Враг действует технично, атакуя в самые уязвимые места. Если противник хочет уничтожить транспорт, то атакующее звено разделится примерно на две равные части, одна из которых полетит на бой с вами, а вторая начнет "окучивать" безоружный транспорт. В условиях, когда ваши друзья почти не сбивают противника (бывает, одного шлепнут, и то случайно), приходится довольно тяжко.

Баланс между щитами и броней сделан явно в пользу первых. Энергетические щиты звездолетов "снимаются" довольно тяжело, но зато хватает двух попаданий по броне, чтобы лицезреть фейерверк из разлетающихся обломков противника. Такая система повреждений сильно влияет на тактику боя, особенно в сетевых сражениях.

Проходить игру – одно удовольствие. В Starlancer ветвящееся дерево миссий, причем даже сами миссии проходятся, в зависимости от ваших успехов, совершенно по-разному. А это значит, что за игру можно будет садиться еще не раз и, возможно, не два (вспоминается родные сердцу WC2 и WC3).

Как считает Роб Тэйлор (и очень многие поклонники космических симуляторов), в серии WC после второй части была допущена ошибка, и основную сюжетную нагрузку получили фильмы-заставки между миссиями, а сами действия и успехи пилота учитывались мало. В Starlancer же все наоборот – между миссиями есть только небольшие анимационные вставки, и на развитие сюжета влияют лишь действия пилота во время сражений. Правильно это или нет – судить вам.

Графика как часть игрового процесса

С выходом в свет WC Prophesy был установлен новый стандарт в графике для космических симуляторов. И Starlancer гордо держит эту планку, оставаясь при этом нетребовательным к железу. Космос выглядит не таким красочным, как в FS2, но лучше, чем в WC Prophesy.

Дизайн кораблей перекликается со звездолетами из WC2 и WC3, но все же нельзя не признать, что свой особый колорит тут присутствует (вспомним хотя бы, как красиво смотрятся красные звезды на корпусах кораблей Коалиции...).

Взрывы сопровождаются красивыми визуальными эффектами, после попадания в истребитель нескольких зарядов плазмы из поврежденной обшивки вырывается дымно-огненный шлейф, флагманские корабли эффектно взрываются, засоряя осколками все окружное пространство и разламываясь надвое – все сделано на твердую пятерку.



Voices are calling somewhere below...

Музыка в игре завораживает. Странно, но почему-то во всех космических симуляторах музыкальное сопровождение в чем-то схоже – прекрасные футуристические мотивы, как и во Freespace и в Wing Commander Prophesy.

Звуки сделаны со вкусом, под каждый вид лазеров предусмотрен свой аудио-эффект. Неплохое впечатление производят взрывы флагманских кораблей (иногда может уши заложить от такого грохота).

Нельзя не отметить красивый "русский" акцент у пилотов Коалиции. "Ю вил дай пайлот! Ю а ноу марч ту Коалишен пайлот!" – именно так это и звучит.

And they will fight back to back...

Starlancer будет хитом, потому что никто в обозримом будущем не сможет ничего противопоставить творению Digital Anvil на поприще сетевых сражений. Благодаря сотрудничеству с "мелкомягкими", игра получила в свое распоряжение необъятное пространство MSN Gaming Zone, со всеми ее мощными серверами. Поэтому в Starlancer могут играть люди с не очень хорошим качеством связи – то есть, мы с вами, дорогой читатель. Ваш покорный слуга уже опробовал сетевые дуэли, и до сих пор не может играть ни во что другое, кроме как в Starlancer на MSN Zone. Всем советую поскорее ко мне там присоединиться.

End the story ends...

Мы получили то, чего ожидали – великолепный, стильный космический симулятор от создателя лучших серий WC. Отличная графика, отличный звук, прекрасный игровой баланс и возможность помериться силами друг с другом покорят сердца многих звездолетчиков.

P.S. Ходят слухи, что Digital Anvil работают над аддоном к Starlancer. В сборнике дополнительных миссий игроку позволят играть за Коалицию и закончить, наконец, войну!

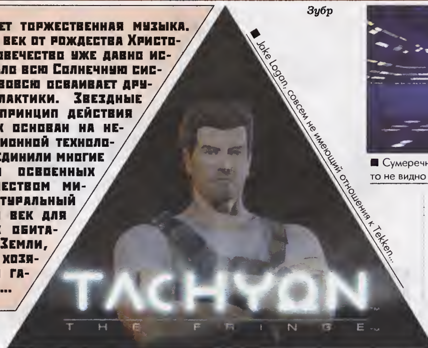
Игровой интерес	●●●●●●●●●◐
Графика	●●●●●●●●●◐
Звук и музыка	●●●●●●●●●◐
Управление	●●●●●●●●○○
Ценность для жанра	●●●●●●●○○○

Рейтинг 8.7

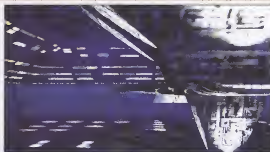
Время освоения: 5 минут
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Зубр

...Играет торжественная музыка. Идет 26 век от рождества Христова. Человечество уже давно исследовало всю Солнечную систему и вовсю осваивает другие галактики. Звездные Врата, принцип действия которых основан на некой Тахионной технологии, соединили многие десятки освоенных человечеством миров. Натуральный Золотой век для бывших обитателей Земли, а ныне хозяев всей галактики...



■ Jake Logan, совсем не имеющий отношения к Tekken...



■ Сумеречная Зона, полдень. Хотя все ровно ни черта не видно

Жанр	Космический симулятор
Издатель	NovaLogic
Разработчик	NovaLogic
Требуется	PII 233, 64Mb RAM, 3D-уск.
Рекомендуется	PIII 400, 128Mb RAM Windows 95/98



■ Обычные туристы тоже иногда посещают Сумеречную Зону. На таких вот лайнерах

The man in the Moon is looking right at you
With a face of death He follows the future
While you sleep we destroy your planet
And somewhere in space the dead are smiling...
The Kovenant, "Human Abstract"

Однако обитатели периферийных миров и слышать не желают ни о каком Золотом веке и всеобщем согласии не хотят. Там царят полнейшие хаос и анархия, и только сильные, но малочисленные отряды Звездного Патруля каким-то чудесным образом умудряются не допустить тотальной войны. Мегакорпорации делят сферы влияния - идет борьба за транспортные каналы, полезные ископаемые и просто за территорию. Маленькие и оттого жутко гордые колонии ведут постоянную борьбу за независимость от Земной Метрополии (при этом продолжая еженедельно покупать у нее боеприпасы), а космические пираты умело пользуются всеобщей неразберихой и развлекаются больше всех. За всем этим безмятежно наблюдают сотни богатых и сытых туристов, беззаботно рассекающие на огромных лайнерах по пограничным районам и внимательно слушающие экскурсовода: "Вот, посмотрите – это отряд пиратов, зовущих себя Демонами. Сейчас они нападают на беззащитную ремонтную станцию. Наверняка погибнет не одна сотня людей, это может быть интересным. Попросим капитана подлететь поближе, приготовьте ваши камеры..."

...Продолжает играть торжественная музыка.

О настоящем

Tachyon: The Fringe по сути является клоном Privateer. Это космический симулятор, в котором мы играем за Джейка Логана – наемника, большого циника и довольно веселого парня. Как, собственно, и в Privateer, и в Elite, что было не только существенно раньше, но и намного лучше (обычное: "Эх, вот раньше было время..."). Но мы погодим кричать: "Даешь свежие идеи!", "Нет продуктам клонирования!" – мы запустим игру и увидим, что...

Вся она, начиная с вступительного ролика и заканчивая менюшкой "Do you really want to quit?", пронизана неким неуловимым... э-э-э... духом свободы, что ли... Именно тем, за что мы, собственно, и любили вышеуказанные игрушки и будем (а некоторые – уже) любить Tachyon. Это чувство независимости, романтики дальних странствий (как-никак, через полгалактики), жажда приключений... а начинается все довольно стандартно – при полнейшим отсутствии радужных перспектив.

I've been framed!

Джейк Логан, наемник, свободный охотник, был довольно преуспевающим бизнесменом. В ангаре Лунной станции его всегда ждала пара отличных космических истребителей не самой дешевой модификации, увешанных, подобно новогодним елкам, пушками, бустерами и защитными



■ Обилие всевозможных примочек делает верный выбор очень сложной задачей...

экранами... На его адрес приходили выгодные контракты от влиятельных корпораций, иногда даже подкидывали работенку большие шишки с Земли. На его счет постоянно капали кредиты, а каждый диспетчер солнечной системы знал его в лицо.

...Этот контракт Джейку не хотелось выполнять – но платили прилично, и ему было жаль бедных ученых. Тем более всего-то делов – эскортировать аварийный шаттл к зараженной неизвестным вирусом базе около орбиты Нептуна и не допустить тотального разброда ее служащих путем обездвиживания шаттлов-беглецов...

Джейк не понимал, почему люди на шаттлах орали о своей предстоящей гибели и отчего они так не хотели, чтобы челнок с вакциной пришвартовался к станции. Он не понимал зто еще ровно две минуты. Потом – яркая вспышка, и пара тысяч душ отправилась в лучший мир, а станция – в небытие. Космический патруль прибыл как нельзя вовремя, и Джейк был немедленно отправлен в космический трибунал для дальнейших разбирательств. Корпорация-нанимательница боролась за него до последнего, ведь он был их лучшим пилотом, но ничто не могло перекрыть такого весомого аргумента, как две тысячи трупов, повешенные на него судом...

Теперь Джейк Логан - бедняк из бедняков, его космический драндулет едва развивает скорость, достаточную для полетов в космосе, а денег еле хватает на пропитание. И самое страшное - его сослали на Границу, туда, где выжить бывает иногда очень нелегко...

Как жить дальше?

Мы, оказавшись в шкуре неудачника Логана, начинаем свою вторую карьеру в Хабе - центре торговых и деловых связей Границы. Здесь мы будем получать контракты, сначала не очень выгодные, а потом, по мере продвижения по сюжетной линии, все более прибыльные и, что немаловажно, более интересные для выполнения. На деньги, добытые нелегким трудом, можно покупать новые корабли, доступный ассортимент которых будет зависеть от того, как к вам относятся некоторые корпорации и к какой из противоборствующих группировок вы примкнули, а также оружие, коего довольно много, и всяческие примочки, которые способны даже самое распоследнее корыто превратить в монстра...

Ассортимент заданий очень разнообразен – мы и просто зскортируем торговые караваны, и проводим разведку для мегакорпораций (в том числе и боем), занимаемся контрабандой (диалоги с ребятами из Космического Патруля при этом порой бывают достойны наивысшей оценки, дружных аплодисментов и того дебильного хохота из зала, за который мы так "любим" американские фильмы..) и освобождением военнопленных и, что немаловажно, выполняем миссии для повстанцев из Вога или буржуев из компании GalSpan, по результатам которых и будет строиться дальнейшая сюжетная линия.

Мир вокруг нас

Вселенная Tachyon очень обширна. Кроме Земли и десятка ее ближайших соседей, имеются секторы противостоящих сторон - Вога и GalSpan, собственно, самый пограничный район, The Frontier, и Сумеречная зона - место, одновременно жуткое и прекрасное... Все секторы имеют в своем подчинении еще по несколько (около десятка) районов, каждый из которых доступен через те самые Звездные Врата. Путешествовать между секторами мы можем когда захотим; в каждом секторе есть главная база, на которой мы, собственно, покупаем космические "утюги" и примочки к ним. Здесь можно, кстати, и нанять напарников (что следует делать только в крайних случаях, так как те совершенно глупы и жрут огромную, иногда до 50 процентов, долю от суммы контракта). Здесь же мы получаем новые контракты и общаемся с разными нужными для сюжета людьми. А еще можно посмотреть космические новости - всегда приятно узнать из них, что ты там такое интересное натворил в последний вылет.

Открытый космос

Полеты в космосе не были бы столь завораживающими, если бы не отличное исполнение. Будучи довольно примитивной по своей сути, графика тем не менее оставляет впечатление чего-то громадного, необъятного. Так, например, попав в дальний космос Сумеречной Зоны, я практически выронил из рук джойстик и с благоговением (см. соответствующий скриншот) взирал на открывшееся передо мной зрелище. Только добрый пинок из рейлгана внезапно вывернувшегося откуда-то пирата вернул меня к жизни. Буйство красок в TrueColor и неплохие модели кораблей, а особенно космических станций, иногда заставляют забыть, что ты смотришь не очередной "Вавилон-5", а играешь в игрушку, и что джойстиком надо иногда вертеть... Хотя, как и везде в последнее время, феерические зрелища требуют немалых ресурсов – покупайте память...

Единственное, что несколько портит общую картину, – зто, на мой взгляд, несколько бедная реализация оружия. Синие огоньки, зеленые огоньки... Довольно однообразно, хотя в целом похоже на последний Wing Commander.

А вот звук не подкачал. Даже на дешевой карточке (как у меня) вы получите реалистичнейшую картину грохота космического боя (хотя это все блеф – в космосе вакуум, и звука там не могет быть по определению. Чему учат детей?..), а возвышенные космические же композиции а-ля Ж.-М. Жарр не дадут забыть о бесконечной глубине космических бездн во времена затишья.

Что мы имеем?

Получилась, без сомнения, Игра. Не абсолютный хит, но то, что при вашем желании съест пару недель вашего же драгоценного времени, ибо прервать процесс игры в Tachyon довольно трудно.



■ Сейчас кому-то будет больно...

И это все несмотря на кучу глюков - так, например, столь ценные и быстро расходуемые резервы для ускорителя на самом деле не нужны. За секунду разгоняемся на нем до максимума и жмем на "Slide". Ускоритель не работает, скорость - максимальная. Глюк. Хотя, может быть, так надо – кто знает физику этих космических утюгов... А также несмотря на сюжет – хотя и интересный, но прямой (кроме того места, где придется делать выбор, с кем мы), как извилины в голове у вражеских пилотов. Но зто все так, мелочи, по сравнению с тем удовольствием, которое получаешь, захватив очередной крейсер Корпорации, получив доступ в новый сектор...

На самом деле, такие игры практически не жильцы. Уже сейчас их можно отнести к ретро-стилю. А через пару лет их совсем вытеснят всякие "с элементами тактики" и "динамической кампанией", поэтому поиграйте – будет о чем рассказать младшим братьям (и сестрам, несомненно, – никакой половой дискриминации)...



Игровой интерес	●●●●●●●●●○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Дизайн	●●●●●●●○○○
Ценность для жанра	●●●●●○○○○○

Рейтинг 8.0

Время освоения: 0.5 часа
Сложность: низкая
Знание английского: желательно



■ Одно из самых красивейших (и опаснейших) мест в галактике

Юрий Пашок aka WebRunner

Модельное агенство Arena

Сын мой! Отложи в сторону заляпанный кровью шотган и горелую рельсу. Сними с пояса отрубленную голову анрильщика и садись у огня послушать историю (а, не обращай на полигоны в костре внимания). Сейчас мы будем вещать о том, как и где квакер вроде тебя сможет найти новое тело. Внемли мне, отрок!

Эта история уходит корнями во времена славного Ку 2. Своеобразную гонку моделей начал никто иной, как Пол Стид, художник из id Software. Первой его поделкой была знаменитая CrackWhore. И понеслось... На настоящий момент для Quake 2 существует более двухсот моделей, созданных фанатами, и некоторые из них – настоящие шедевры.

Естественно, в Quake III сразу подразумевалась поддержка новых моделей. Более того, разработчики из id Software сами облегчили работу моделлерам. Например, на сайте Polycount (www.polycount.com) можно найти plug-ins для 3Dstudio Max (с их помощью конвертируют модели в формат MD3), различные вьюеры и анимацию для моделей (BIP-файлы). Кроме того, вместе с последним патчем для Quake III (1.16n) были выложены ранние модели в формате MAX (среди прочих – модели разработчиков из id).

Впрочем, вернемся к нашим полигонам. Чем отличаются модели в Q3 от моделей из Q2?

Перво-наперво, возросло само качество фигурок, они теперь мало напоминают грубые переделки скучающих кудквакеров.

Во-вторых, теперь они одеваются в 24-х или 32-х битные шкуры, которые поддерживают шадеры (спецэффекты).

В третьих, они состоят из трех сегментов (голова, туловище с руками и ноги)

И, наконец, они несут в себе в полтора раза больше полигонов, чем предшественники из Quake 2.



Каменный век: дьяволы и роботы

Отрадно, что в гонку моделирования сразу же включились профессионалы. Первой моделью для Quake III был Horned Reaper (http://planetquake.com/polycount/authors/105.shtml), автор которой, моделлер из Bullfrog Hitman Diz, принимал участие в разработке Dungeon Keeper 2 и в настоящий момент работает над Dungeon Keeper 3. В меру своих скромных сил помогал ему Пол Стид. Собственно, это слегка переделанная модель Horned Reaper'a для DK 2. Horny был сделан очень качественно и красиво, что сразу же поставило определенную планку фанатам-моделлерам: больше можно, меньше – ни-ни. В общем, альянс талантов из Bullfrog и id Software подарил играющему миру маленький шедевр.

Практически в один день с Horny появилась другая модель - меха HK001, разработанная в HK Development Team (http://www.planetquake.com/hk). Вообще-то, эта группа делает сложную total conversion для Quake III, и HK-001 является одним из персонажей. Пожалуй, это одна из самых необычных моделей. Дело в том, что мех не ходит, а левитирует над поверхностью, причем из многочисленных дюз, разбросанных по поверхности робота, вырывается пламя, которое усиливается время движения. Выглядит это просто замечательно. Единственное, анимация при движении малость хромает. Вообще, это их далеко не последняя модель, в ближайшее время стоит ожидать новых работ.





Стоит отметить работы одного из лучших моделлеров Quake2 и Quake III, Альфа Вольфа (http://www.planetquake.com/polycount/cottages/alphawolf), сделавшего в свое время несколько замечательных моделей для Quake 2 (например, SUW). Ныне он прославился тем, что специализируется на моделях Quake III, прототипы которых взяты из игровой вселенной Mon. Первые две его работы представляют собой солдатов-инопланетян Mon. Первого зовут She'k, второго Nrk. Модели хорошо анимированы, в частности, у них двигаются пальцы на руках (у стандартных моделей пальцев нет вообще). Кроме того, натянуты замечательные шкуры и наложены грамотно подобранные спецэффекты. Недавно появились и человеческие моде-

ли, солдаты SUW (Special Utility Weapon). Первая из них, SUW Captain, представляет собой одного из военачальников землян. По сюжету, ему в свое время хорошо досталось, так что половина лица у него обожжена. Второй боец отличается от SUW Captain тем, что на голове у него рыцарский шлем. Как и инопланетяне, SUW отличаются классной анимацией и шкурами. Не пропустите эти модельки, они станут отличным дополнением к игре.

Сейчас AlphaWolf работает над несколькими новыми моделями, и ходят слухи, что он собирается принять участие в разработке мода Team Assault.

Бронзовый век: футуризмЪ

Советуем обратить внимание на работы моделлера Wrath (http://planetquake.com/polycount/authors/129.shtml), отличившегося в свое время своими фигурками для Q2. Одним из первых он начал делать их для Quake 3.

Видимо, на эту модель автора сподвигли вестерны. Представляет она собой ковбоя-скелета со всей ковбойской атрибутикой, включая револьвер в левой руке (только он не стреляет). Модель получилась красивая и с недурственной анимацией. Единственный минус - уж слишком Deadeye оригинален.

Самой необычной моделью, пожалуй, является Dark Rider от Майка Джукеса (http://planetquake.com/polycount/authors/249.shtml). Представьте себе человека во вьетнамской соломенной шляпе, восседающего на динозавре. Вот это и есть Dark Rider. Выглядит эта парочка довольно дико, хотя сама модель сделана неплохо. Одно замечание: учитывая, что все фигуры имеют строго определенную зону поражения, воевать с Dark Rider'ом довольно сложно. Не цельтесь ему в голову - все равно не попадете.

Если вы решите напугать или озадачить оппонента, скачайте эту модель и установите ее на свою машину, и на компьютер противника. Прилагающийся bot-файл позволит вам повоевать и с ботом-Dark Rider'ом (кстати, довольно шустрым).

В муках творчества Майк Джукес родил еще одну модель – Exosus. Это чудо вообще довольно трудно квалифицировать. Представьте себе кентавра-насекомого. Причем гибрид обладает откровенно отталкивающей внешностью. Нет, модель прилично сделана, обладает хорошей анимацией и шкурами, но сама внешность Exosus вызывает мурашки по телу. Если вы человек со слабой психикой, не рекомендуем ее использовать – здоровье дороже.

Не обошли моделлеры и тему героев комиксов и мультфильмов. Уже есть модель, выполненная по мотивам аниме Grandiser, называющаяся Goldorack. Красиво смотрится, когда Goldorack машет своей секирой.

Из той же серии можно выделить модель Megabyte, практически полностью соответствующую своему прототипу из мультика (правда, мультипликацией это трудно назвать, весь сериал делается на Силиконах). Очень качественная работа.

Век железный: прекрасные дамы

Первая, и одна из наиболее удачных работ Wrath'a – Harley Quinn, подружка Джокера из Batman. Не ищите ее в фильме – Harley Quinn присутствует только в комиксах про Бэтмана.

В продолжение темы Бэтмана: есть модель Джокера, но она, как бы это сказать... не слишком удалась, так что на ней останавливаться не будем.

Довольно необычно выглядит Tank Girl от Майка Джукеса. Между прочим, Tank Girl участвовала в конкурсе женских моделей, но в финал не прошла. В принципе, девушка как девушка, если не смотреть на бюст. Из этой... э... части организма выпирают 2 ракеты.

В продолжение женской темы. Любителям натуры можем пореко-





мендовать модель Conni. Девушка заняла второе место на конкурсе "Lowpoly lovedoll contest", после чего Paul Steed предложил ее анимировать, что в итоге и сделал. На этой красотке из одежды одно бикини. Если же вы противник обнаженного женского тела, то на сайте Polycount имеются шкуры для этой модели, которые выглядят намного скромнее. Заодно возьмите там еще одного участника конкурса на лучшую женскую модель – Tommi. В рюкзачке этой красивой девушки всегда найдется лишний рейлган или базука. У выполненной в стиле аниме Tommi всего одна шкурка, так что поиграть ей в CTF вы не сможете.

Пол Стид – художник и моделлер из id software, не ограничился теми моделями, которые он сделал для Quake III. Совместно с моделлером/скинером Брайаном Коллинзом (http://www.planetquake.com/polycount/cottages/evilb/) и Эми "Rorshach" Херном была разработана моделька для клана PMS. Пожалуй, это одна из лучших женских фигурок для Quake III. Еще бы, ведь создатели дамочки – профессиональные моделлеры и шкуроделоведы. В частности, Rorshach - главный идеолог мода Head Hunters, он же делает для него шкуры.

Разрешите Вас пригласить...

"А вот это провал!"
– подумал Штирлиц.
"Семнадцать мгновений весны"

Один мой знакомый шпион говорил, что чаще всего агентов губит связь. Нет, не связь с длинноногой блондинкой, а связь с Центром. Вон ведь и Штирлиц чуть было не провалился только из-за того, что подержался за чемодан с рацией. Мне кажется, что большинство читателей стратегического раздела закончили в свое время шпионские школы и колледжи, усвоили вышеприведенную нехитрую истину и на связь выходить ну никак не желают. Я вот призываю стратегов высказывать предложения и пожелания, хочу с ними посоветоваться, а они (то есть вы) молчат, и все тут.

Нет, вообще-то письма в Навигатор идут, попадаются в их потоке и адресованные в наш раздел (кстати, привет бойцам из взвода Ромираса, только в следующий раз пишите на конверте крупными буквами ЛИЧНО ГЛАВСТРАТЕГУ), но все же писем крайне мало. Ну ладно, я понимаю, карябать пером бумагу, слюнить марки и таскать письма на почту – непосильный труд, но по электронной почте-то черкануть письмецо можно?

Хорошо, предположим, вы всем довольны, ничего такого особенного от нас не хотите, а посылать письма типа "Навигатор рулезз! Так держать!" считаете глупым. Ну а почитать, что другие от нас требуют, что предлагают, и принять участие в дискуссии хочется? Тогда лично для вас предлагаю весьма простой способ общения с коллективом любимого журнала. Всего один раз набираете в окне своего браузера строчку www.gamenavigator.com, потом делаете закладку на эту страницу (а лучше и вовсе сделать ее стартовой), и все.

Что все? А то, что среди множества страниц, составляющих сайт Навигатора, есть такая приятная штука, как форумы. Их у нас много, но самым главным, как вы понимаете, является стратегический. Там всегда можно застать вашего покорного слугу и высказать ему (то есть мне) все, что вы о нем думаете. Отвечаю я на все вопросы, иногда даже вежливо :). Кроме того, здесь же ошиваются и большинство авторов раздела, так что если к кому-то есть претензии – милости просим.

Но главное вовсе не это – у нас на форуме почти постоянно идет какая-нибудь дискуссия, иногда связанная с содержанием последнего номера, а иногда и просто на какую-либо стратегическую тему. Читать некоторые сообщения порой бывает так же интересно, как и сам журнал. Смотрите, например, что написал один из читателей в ходе дискуссии о любимых играх:

"Адмирал, от ваших слов на глазах наворачиваются слезы и рука сама тянется к бритве ("Gillett! Тройное лезвие наше, перекись водорода – ваша!"). Как можно ставить "Икс Ком", эту эпохальную, андерграундную до сих пор игру лишь на третье место? Жалкая бронза – это все, что вы отдаете ей за бессонные ночи при взятии базы Мутонов, гранаты из темноты, литры адреналина (Квейк отдыхает в сторонке) и нервный тик, когда ветер вдруг тихонько шуршал занавеской в кромешной тьме? За побелевшие до срока виски, когда последний ваш агент... очнулся без оружия у края карты, за два хода добрался до Heavy Explosive – единственного, что осталось от его товарища Грега Петрова, – "взвел" его и через ход подорвал к чертовой бабушке Хризалида, уже пускавшего слюнки неподалеку, получив при этом смертельное ранение и три турна, чтобы доползти до корабля? За то, что, несмотря на преклонные годы, вы сделали сальто-мортале, впервые заработав рейтинг Excellent после взятия тарелки? А оборона своей базы? А Цидония, выжженая каленым железом? Приникший к шлему вашего подводного костюма Лобстермэн, раздраженно щелкающий клешнями, а в гане – только два заряда... Слезящиеся от недосыпания глаза, голод, холод и совершенно наплевательское отношение ко всему, потому что "Икс Ком" забирал вас без остатка – помните? Третье место... Как нищенская пенсия ветерану...".

Здорово, правда? Между прочим, некоторые наши авторы как раз и начинали с того, что помещали свой опус на одном из форумов, там его замечало орлиное око выпускающего редактора, следовало официальное предложение и т.д.

А как вы относитесь к Ивану Жилину и его попыткам просочиться в стратегический раздел? Могу вам сообщить, что первая линия обороны уже прорвана, и Иван прочно обосновался на стратегическом форуме. Выбить его оттуда личному составу раздела никак не удается, так что без вашей помощи нам не обойтись. Впрочем, если хотите, можете помочь ему закрепиться на достигнутых рубежах и развить успех.

И вообще, если вас интересует эта культовая личность, побродите по нашим форумам, много интересного про него узнаете. Например, была там душераздирающая история о том, как Адмирал пропил гонорар Ивана Жилина и что из этого получилось. Или повесть о том, как Реклес Драйвер по вине Ивана наехал на столб (виртуальный) и набил здоровенную шишку (вполне реальную).

Здесь можно встретить и других культовые личностей, например, у ст. о/у Гоблина вообще имеется собственный форум. А на форуме "О прекрасном" обитает еще один наш специалист по "отлову" начинающих авторов – Соня Ореховая (паласата). Между прочим, это самый таинственный член нашего коллектива. Мало кому удавалось ее увидеть, материалов ее в журнале вы не найдете, но почти все статьи попадают на страницы Навигатора только после того, как Соня накарябает на них хвостом магический значок "OK. V". Хотите разгадать ее тайну? Присоединяйтесь к дружному коллективу посетителей форума. (А еще Соня ходит на форум "Критика" и ругаеЦЦа там в стихотворной форме. А еще на нашем сайте есть чат. – прим. Сони)

Пара слов для тех, у кого пока нет доступа ко Всемирной Паутине. Не сочтите, что я тут над вами издеваюсь, предлагая сделать то, что вы сделать никак не можете. Просто я убежден, что рано или поздно вы этот доступ получите, и вот тогда первым делом бегите к нам. Адресок помните? Впрочем, он напечатан внизу каждой нечетной страницы журнала, так что не заблудитесь.

Владимир ВЕСЕЛОВ

The Rift

Жанр	RTS
Издатель	Не объявлен
Разработчик	ThrushWave Technology
Дата выхода	Лето 2000 года

Жила-была в далеком Сиэтле скромная компания ThrushWave Technology. Занималась она изготовлением трехмерных артворков для акул игрового бизнеса, писала драйверы для DirectX и была вполне счастлива. Но возжаждала компания славы всемирной и денег немалых. В дебрях же капиталистического бизнеса для этого, как учат нас классики, непременно нужно кого-то убить. Окинул президент компании орлиным взором ниву игровой индустрии, выбрал жертву пожирнее и натравил на нее своих приспешников. Вот так и родился проект The Rift, заочно объявленный борзописцами западными как “потенциальный убийца Homeworld”. Но попала в лапы борзописцев восточных демка игры этой кровожадной, рассмотрели они ее со всех сторон и сообщили, что убийство не состоится.

В не столь далекой Галактике

Вообще-то, разработчики специально подчеркивают, что свою игру они начали делать, когда никаким Homeworld’ом и не пахло. Так что все тут оригинально, свежо и т.д., но... Homeworld-то – вот он, живет и побеждает, и отныне все, что происходит в космосе и в 3D, будет сравниваться с ним. Так мы и поступим.

В недалеком будущем, когда на Земле стало уж совсем тесно то ли от китайцев, то ли от американцев, была отправлена экспедиция к ближайшей звездной системе. Поскольку никаких гиперпространственных прыжков открыто так и не было, пришлось добираться ей на своих двоих... Ну, в смысле, обычным порядком, с использованием досветовых скоростей.

Экспедиция была снаряжена с целью колонизировать эту звездную систему, поэтому в ее состав входил колонизационный корабль с большим числом переселенцев. Однако, добравшись до цели, они обнаружили, что колонизировать-то нечего – нет в системе пригодных для жизни планет. Оставалось экспедиции только повернуть обратно, но тут возле одной из планет была обнаружена пресловутая Wormhole – воронка в гиперпространстве, позволяющая мгновенно переместиться незнамо куда. Может быть, земляне и подумали бы еще, прежде чем в эту воронку соваться, но тут на них налетел неведомый враг и не стало у них другого выхода, кроме как улететь к черту на кулички.

Собственно говоря, только после этого и начинается сама игра, поскольку первые две миссии сделаны чисто тренировочными (в демке представлены три миссии из кампании, первая, вторая и шестая). Некий аксакал объясняет вам, куда тыкать мышкой, какие клавиши нажимать и зачем тут что приделано. Ну а вы все это выполняете, получая все новые и новые задания.

Надо сказать, некоторое новшество в игре намечается. В начале игры у вас есть как бы два флота, военный и гражданский. Во второй, помимо колониального корабля, входят научные лаборатории, исследовательские суда и т.д. Ну а из кого состоит первый, сами знаете. Новшество тут в том, что командуют этими флотами разные люди, а вам они то ли подчиняются, то ли нет. Хотя в шестой миссии, где нужно построить станцию, оборудовать ее всякими модулями и наладить производство военных и гражданских юнитов, вся эта двойственность куда-то исчезает.

Ниже я попытаюсь обосновать свое мнение о том, что на убийцу Homeworld’а игра явно не тянет, но вот ее потомком (правда, незаконнорожденным), несомненно, является. Взять хотя бы интерфейс. Правой кнопкой мыши выбираем юниты, левой крутим карту по двум осям, ну а обеими сразу приближаем ее и удаляем. Есть одно приятное новшество – подведя курсор к любому объекту в пространстве, вы тут же получаете рядом с ним окошко с увеличенным изображением. Кликнув на объекте (причем неважно, корабли это, планета или еще что-то), тут же к нему приближаетесь. Не знаю, удобно ли будет таким образом руководить своим флотом в крупномасштабных сражениях (поскольку в демке таковых нет), но вот в режиме исследования открытого пространства удобство несомненно.

Присутствуют в игре и панели управления юнитами, которые привычно прячутся за кромками экрана. Правда, не совсем. Панели как бы повернуты к игроку торцом (вернее, почти торцом), так, что можно видеть, что панель есть и на ней какие-то юниты и действия присутствуют. Панелей целых четыре, на левой вы выбираете соединения, на верхней – отдельные юниты из этих соединений, с помощью правой отдаете приказы. Ну а нижняя служит меню опций. Поскольку все соединения и команды заведены на горячие клавиши, особого смысла в этих изысках нет, только экран загромождают.



■ Ничего не понятно, но кросиво



А тут все понятно, но некросиво

Большие маневры

Признаюсь честно, узнав, что новую игру делает фирма, специализирующаяся на трехмерной графике, я ожидал чего-то такого безумно красивого. Не дождался. Вообще-то все нарисовано действительно профессионально, корабли имеют достаточное количество деталей, планеты снабжены спутниками и кольцами и т.д. Но вот эффекта присутствия не возникает. Смотрится все это именно как нарисованное.

Еще хуже обстоит дело с маневрами кораблей. Помните, как выполняют команды, совершают построения и перестроения истребители в Homeworld'е? А какие за ними инверсионные следы тянутся? Так вот, тут ничего такого не увидишь. Не спасают положение даже жуткие космические змеи и прочие порождения межзвездной пустоты (а точнее, извращенной фантазии разработчиков).

Другой сильной стороной игры-прародительницы была кампания, в которой каждая следующая миссия начиналась с ресурсами и силами, накопленными в предыдущих. Есть ли это в The Rift, сказать не могу. Что-то строить и добывать можно только в последней из представленных миссий, а в первой мне не удалось потерять ни одного корабля. Однако что-то мне подсказывает, что тут кампания состоит из строго фиксированных миссий с фиксированными же начальными условиями. А в таком случае и вовсе ни о каком "убийстве" речи идти не может.

Короче, чтобы не утомлять вас больше своим брюзжанием, скажу: то, что можно увидеть в демке, однозначно указывает на клон. Клон вполне приличный, но без особых новшеств. Может быть, до финального релиза что-то и изменится, но "мужики сумлеваются".





Космическоя стонция, Town Hole, Woodcutter и Borrock в одном лице

Revenantv

RED ALERT 2

Жанр	RTS
Издатель	Westwood
Разработчик	Westwood
Дата выхода	Ноябрь 2000

"Лаврентий Павлович, обратите внимание..."
И.В. Сталин

После того как хилые буржуазные войска, по словам разработчиков, якобы разбили революционную Советскую армию, прошло несколько лет. Честно говоря, слабо верится – сколько ни играл, никогда Союзники не побеждали ;-) . Но, как бы то ни было, вместо Великого Вождя всех времен и народов проклятые капиталисты поставили в главе России диктатора-марионетку, генерала Романова (интересно, это случайно выбранная фамилия?). Однако они не учли, что даже самого гнусного эсера и меньшевика можно перевоспитать в соответствии с коммунистическими идеями и теорией прибавочной стоимости. И снова по бескрайним просторам Сибири двинулись огромные танковые армии, чтобы привести весь мир к светлому революционному завтра...

...ДАЖЕ САМОГО ГНУСНОГО ЭСЕРА И МЕНЬШЕВИКА МОЖНО ПЕРЕВОСПИТАТЬ В СООТВЕТСТВИИ С КОММУНИСТИЧЕСКИМИ ИДЕЯМИ.

Проект Red Alert 2 от Westwood пока неясно вырисовывается в тумане, что напустили вокруг него разработчики. Но, судя по обещаниям, грандиозностью он может затмить Tiberian Sun, что нетрудно, если сравнить время ожидания релиза последнего и сам... результат на выходе. Действие игры будет разворачиваться на этот раз в Северной Америке, на фоне руин Белого Дома и Статуи Свободы. Чувствуете прилив патриотизма? Вот и янки почувствовали, поэтому извра... переделали весь баланс игры в сторону переворота всего с ног на голову. Советы утратили важнейшее преимущество в воздушном пространстве, и, судя по юнитам, у наших остался только один летающий объект, иначе не назовешь такое убожество, как Kirov Airship. С другой стороны, на суше с Советами по-прежнему лучше не встречаться. И как всегда мы в состоянии показать всем... Однако лучше рассказать о юнитах подробно и по порядку.



■ Во всех стронох любят ставить помятники зноменитым покойником, Америка - не исключение. А вообще, никогдо не любил Стотую Свободы. Обратите внимание не саму свободу, а только ее стотую. Но нодо же вернуть в Россию метолл, из которого оно было сделоно?



■ Американские овионосцы пытоются нопасть но мирный советский комплекс па праизводству ядерных ракет. На наши подводные лодки не спят и всегдо готовы защитить нас от нападак капиталистав!



■ Все кок в сторые добрые времено: взрываем маст, ставим электрические бошни, пару ракетниц и мы мажем выдержать любое нонодение.

Юниты Союзников (Allied Units):

GI — рядовой американской армии. Вооружен пулеметом 50-го калибра. Если не получает приказов, то автоматически устанавливает свой Browning .50 caliber и окапывается. Якобы прошедший лучшую тренировку, чем советский призывник, GI более эффективен и "more deadly". Да... они явно не знают о нашем стройбате, в котором даже оружия, кроме лопат, не выдают. К тому же помести этого GI в советскую казарму хотя бы на месяц... впрочем, Гоблин гораздо лучше и красочнее описал тренировку наших солдат.

Rocketeer — вот оно! Рокет-джамп в RTS! К сожалению, правда, не так брутально, не с кишками и потерей хит-поинтов... Просто сии юниты используют ракетные ранцы и с высоты доказывают всем преимущества демократии с помощью реактивных снарядов.

Navy SEALs — из всей армии только они одни умеют плавать. Эффективны против советских кальмаров, самых передовых кальмаров в мире.

Chrono Legionnaire — некие очень продвинутые и мозговитые войска. Стреляют медленно и плохо, но всего один выстрел убирает жизненную линию врага из общего темпорального потока. Также легионеры способны телепортироваться.

Spy — все, на что способны Союзники. Может проникать незамеченным на неприятельскую базу и устраивать мелкие пакости, как то: отключать свет, писать на стенах пропагандистские лозунги, воровать деньги и технологии, а также оставлять во вражеском штабе продукты своей жизнедеятельности.

Tanya — яркий продукт западной пропаганды. Продав душу капиталу, она бегает по карте и прилепляет C4 ко всему, что движется и плавает, не говоря уже о зданиях. Да, теперь она, как и "Морские Котики", не тонет в воде — это весьма красноречиво ее характеризует.

Chrono Miner — это харвестер. Ученые Союзников, добиваясь дополнительных ассигнований, приделали хроногенератор даже к этому паровозу, — типичная для них показушность. Харвестер получил возможность, набрав тибериум, мгновенно перемещаться на базу. А вот обратно к месторождению надо ехать своим ходом.

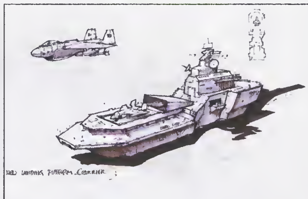
Light Tank — ну что тут говорить. Ездит быстро, стреляет быстро, погибает очень быстро. Единственное достоинство — создает массовость, впечатление многочисленности и крутости империалистических сил.

Grizzly Battle Tank — этот юнит передвигается медленно, стреляет хорошо, но гибнет по-прежнему быстро. Ибо никто не выстоит против наших краснознаменных танковых дивизий!

Mine-Layer — тайком пробирается на поле боя и ставит мины. А тем временем советские войска нападают на базу с другой стороны...

Intruder — вот, чем хотели взять нас буржуины. Летает, стреляет, в общем, все по полной программе. До первой встречи с ПВО Советов.

BlackHawk — интересно, ведь так у НИХ называют один из наших истребителей? Но в данной вселенной это буржуйский вертолет. Его эффективность — см. выше.



Aircraft Carrier — Adun Toridas, Executor! Слямзили-таки у Blizzard'а идею! Copyright Protoss Carrier, все то же или почти то же самое но на воде. Во всяком случае ожидается.

Aegis Cruiser — союзнический пароход. Обещается просто невиданная убойная сила и радиус поражения. Способен уничтожать ракеты и летающие юниты противника за один выстрел. Ну-ну, дирижабль подбить — это вам не хухры-мухры.

Dolphin — надо переводить? Мне-то всегда казалось, что программа тренировки боевых дельфинов разрабатывается именно у нас, а не за бугром. Однако вот, капиталистический дельфин, позвольте представить. Его сонар обнаруживает советские подлодки, а ультразвуковая атака позволяет делать вид, будто дельфин вооружен и чем-то опасен.

Юниты Советов (Soviet Units):

Attack Dogs — прекрасный песик, истекающая слюной, рычащая злобная тварь. Великолепный нюх дает псу возможность почувствовать исходящие от шпионов отвратительные миазмы капиталистического разложения и элементарную буржуазную вонь. Один укус — и мир на шаг ближе к светлому будущему.

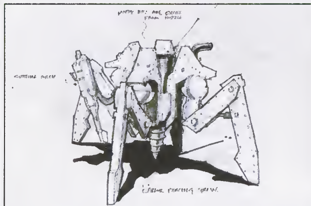
Conscript — пресловутый советский призывник. Прекрасно вооружен и довольно эффективен.

Paratrooper — небесная гвардия. Они падают с неба как огненный дождь, как кара господняя. С "калашами" наперевес, десантники порвут на красный флаг всех, до кого дотянутся. А как выковыривать их со своей базы, союзникам известно еще по первой "Красной Угрозе"...

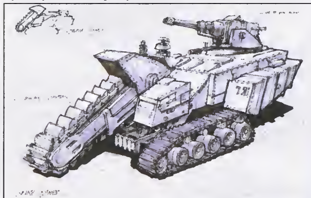
Tesla Troopers — новый юнит. Взаимодействуют с Tesla Coil, увеличивая силу и дальность последней.

Crazy Ivan — вот наш ответ Тане! Он пил много рашн водка и еще больше ДУМал, и ДУМал, и ДУМал... А когда от этого процесса стал КВАКать и увидел свое АНРЫЛО в стадии полураспада, то разозлился и стал коммунистом. Теперь разбрасывает бомбы по всему полю боя и кричит: "Lamerz must die!" Типичный отец Кваки.

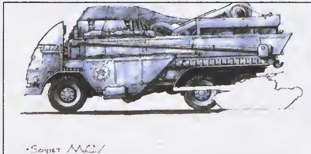
Yuri — мутант, экспериментальный экстрасенс. Посылает психические волны, от которых дохнет вражеская пехота. А механическим юнитам дает "установку на добро". То есть меняет им ориентацию.



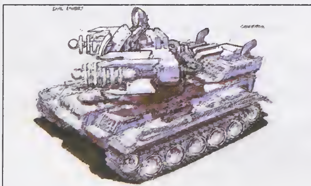
Terror Drone — продукт советских нанотехнологий. Производимые гигантскими механическими пауками, зти мельчайшие юниты прикрепляются к вражеской броне и... Короче, если тут же не доставить потерпевшего в ремонтную яму, то его попросту съедят.



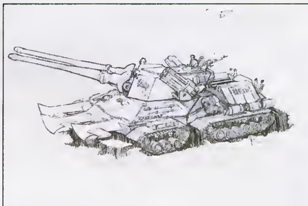
War Miner — безобидный и абсолютно мирный советский харвестер. Без всяких извращений, не то, что у НИХ. Установленная на крыше гаубица, конечно, не в счет.



Amphibious MCV — мобильный центр базы, способен пересекать водные пространства. Аналогов в мире нет. И гомологов тоже...



Tesla Tank — Призрак бродит по Европе, призрак коммунизма... Воплощенный ужас капиталистов, тесла-танк использует чистую знергию советской науки, чтобы устроить портативный злектрический ад своим врагам.



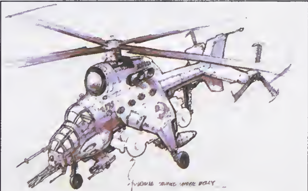
Rhino Heavy Tank — огромный стальной монстр. Движется медленно, но вычищает карту с поразительной скоростью...

Apocalypse Atomic Tank — "По форме траков и по зализанным очертаниям смотровой башни я узнал тяжелый штурмовой танк "Мамонт", предназначенный для преодоления зоны атомных ударов, а ныне успешно используемый глубоководниками" (с) Стругацкие А. и Б. Да-да, зто он самый в новой инкарнации.

V3 Rocket Launcher — как и V2 в первой части, разносят в клочья вражескую базу. Если, конечно, удастся подвести их невредимыми.



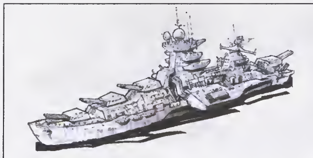
Kirov Airship — дирижабль. Ага, точно, в век ядерных и хроно-технологий... Прекрасный, крутой, стильный дирижабль с идейным названием. И с бесконечным запасом кассетных бомб.



HIND Transport — трудно сказать, ЧТО зто из себя представляет. Мне почему-то приходит на ум Ми-8.

Typhoon Attack Sub — невидимая невооруженным глазом подводная лодка. И вооруженным тоже, пока она под

водой. Используя торпеды, успешно топит американский флот и довершает разгром крупнокалиберной пушкой.



Dreadnought — Союзники думали, что флот есть только у них. Ракетный залп с дредноута дальностью на полкарты способен развеять их сомнения и поставить жирную точку на идеях так называемой демократии. Никаких штатов! Американский муниципальный округ под командованием московского мэра — вот их будущее.

Sea Scorpion — противовоздушный юнит, антипод Aegis Cruiser. Если не считать возможности выбрасывать за борт мины.

Giant Squid — гигантские кальмары, которых тайно тренируют под Подольском. Утягивают корабли на дно. Проникают в канализационную систему вражеской базы и хватают щупальцами личный состав, можно сказать, прямо на боевом посту... Что здесь деза, а что истинная правда, решайте сами.

Здания Союзников (Allied Structures):

Construction Yard — основы базы со времен C&C.

Concrete Walls — бетонные стены. Прекрасно защищают базу... от собственных харвестеров, не больше.

Power Plant — экологически чистая солнечно-мазутная электростанция.

Advanced Power Plant — еще больше, еще экологически чище. Буквально мечта гринписовцев.

Barracks — производят пехоту, как обычно, но разработчики обещают несколько сюрпризов. (Неужели они будут летать?!!)

War Factory — тут делают танки и все такое. И тоже обещают новшества.

Battle Lab — позволяет получить доступ к более продвинутым юнитам.

Service Depot — здание для ремонта и заправки юнитов. Ничего оригинального.

Naval Yard — доки. Без комментариев.

Refinery — без этого здания, как вы понимаете, ни туды ни сюды. Превращает тибериум в... ой минералы в... Да что я рассказываю...

Ore Purifier — завод по обогащению руды. Дает прибавку в 20% стоимости каждого поступления от харвестера.

Pill-Box — дзот, где сидит злобный буржуй с пулеметом.

Patriot Missile Site — ПВО Союзников. Гроза дирижаблей.

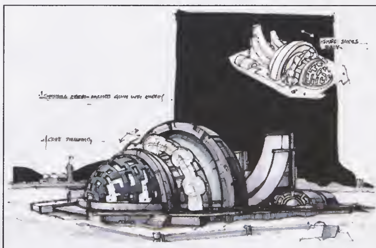
Solar Refractor — собирает солнечную энергию и поджигает сразу несколько вражеских юнитов. Зеркало, что ли?

Prism Cannon — лучевая пушка типа Обелиска Света в TS.

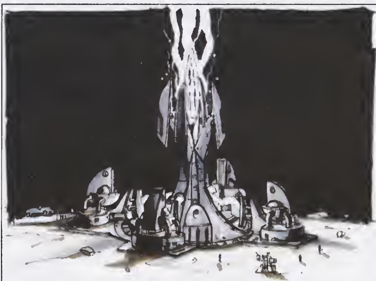
Spy Satellite Uplink — убирает fog of war. Вот он наконец и появился в Westwood'ских играх.

Gap Generator — пока передвигается, накрывает полем невидимости юниты рядом. (Так-так, протоссы точно подадут в суд). В стационарном состоянии радиус поля увеличивается, как и потребление энергии.

Air Force Command — это и радар, и площадка для четырех летающих юнитов.

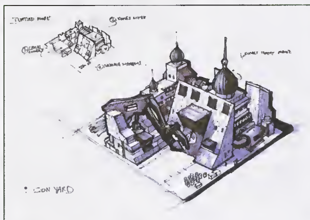


Chronosphere — жрет океаны энергии, но телепортирует юниты в любую точку карты... до первой темпоральной бури.

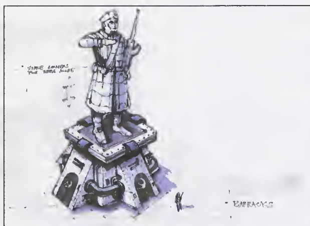


Weather Control Device — позволяет управлять погодой в отдельно взятом участке неба. Например, над вражеской базой. Создаются турбулентные потоки, накапливается статическое электричество и... chain lightning во множестве гуляет по базе неприятеля.

Советские структуры (Soviet Structures):



Многие здания, такие как *Construction Yard,*

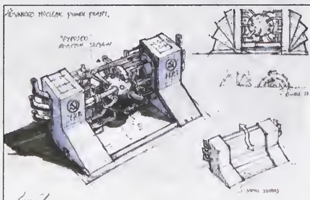


Barracks,

War Factory, Battle Lab, Service Depot, Naval Yard и Refinery, абсолютно идентичны зданиям Союзников, посему опишем только наиболее выпуклых представителей советской индустрии.

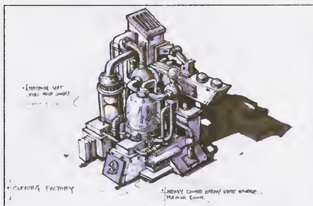
Fortress Walls — выглядит круче, потому что из советского бетона.

Tesla Reactor — энергостанция Советов.

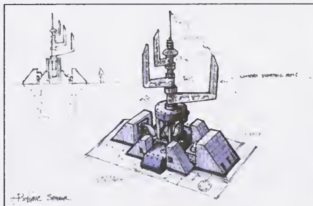


Nuclear Reactor — воплощение мечты Ильича о повальной электрификации всей страны.

Tesla Coil — сказка, мечта. Настоящее достижение народного хозяйства. Электрический стул для буржуев.



Cloning Vats — решение проблемы клонирования по-советски. Даешь двойника каждому призывнику! С помощью этого здания можно производить и вражеских солдат с промытыми мозгами.

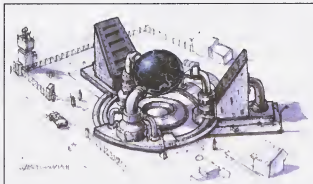


Psychic Sensor — нет, это не то, о чем вы подумали! Он не определяет психов, а просто дает возможность видеть каждый буржуйский юнит.

Sentry Gun — у НИХ много всякой инфантерии. А у НАС — сторожевая турель...

Flak Cannon — устройство для переработки в металлолом всего, что летает и что не имени Кирова.

Nuclear Missile Silo — как я уже говорил, мы всегда в состоянии показать всем кузькину мать. Да, эту самую. Большую мегатонную.



Iron Curtain — железный занавес в буквальном смысле. 3x3 квадрат всеобщей неуязвимости на 75 секунд.

Как вы понимаете, это далеко не полный список всех юнитов и зданий. А тем более возможностей. Достаточно сказать, что объекты станут воксельными, а игровое поле возможно будет приближать и удалять... Хотя где-то я это уже слышал... Интересно, где?

тов. Огурцов

Republic: The Revolution

Жанр	Симулятор политика
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Elixir Studios
Дата выхода	Конец 2000 года

От редактора раздела

Думается, представлять товарища Огурцова нет необходимости. Старый, опытный бюрократ, где-то, по большому счету, головотяп, руководивший в свое время множеством учреждений. Широкой публике наиболее известны его успехи в руководстве Домом Культуры и устройство "Праздника Водолаза" в некоем Парке Культуры и Отдыха.

Мое предложение занять пост штатного цензора и рецензента раздела стратегий тов. Огурцов воспринял с пониманием и тут же, со свойственной ему дотошностью, стал знакомиться с предметом рецензирования. Признаюсь честно, я и сам не ожидал, что ему удастся в столь короткий срок так углубиться в проблему и постичь ее во всех проявлениях. Так что дадим ему возможность коротенько (минут на сорок) изложить свои взгляды на данный предмет.

Параграф первый

Возьмем, товарищи, игру, которую только собираются сделать буржуазные фальсификаторы всего и вся. Называется Republic: The Revolution, только речь в ней идет совсем не о нашей Великой революции. Я бы даже сказал, о контрреволюции речь в ней идет. Вот что нагло заявляют сами разработчики на этот счет: "1990 год, могущественный Советский Союз распался. На его обломках возникло несколько дюжин самостоятельных государств. В одной из них, Республике Новистрана, вы начинаете сою карьеру в качестве лидера молодой политической партии". Любому человеку, владеющему основами Единственно Верного учения, понятно, что Союз совсем и не распался, что все события начала девяностых – это всего-навсего тактический ход. Но дело не в этом, вот посмотрите, как рисуют авторы вашу будущую революционную деятельность: "Начав всего с одним помощником, небольшой засекреченной штаб-квартирой и незначительной поддержкой со стороны населения, вы должны создать мощную партию, сместить президента и встать во главе Новистраны". Тем, кто подобно нам с вами в свое время изучил и законспектировал биографию Вождя Мирового пролетариата, хорошо известно, что для подготовки революции нужно, прежде всего, уехать в Швейцарию (можно предварительно пожить в Сибири, но это не обязательно). Потом вернуться, залезть на броневик и т.д. А у них об этом нет ни слова.

Впрочем, это понятно, не представляют они реалий нашей жизни. Знаете, из каких категорий разработчики предлагают выбрать вашего героя в начале игры? Политик, религиозный деятель, военный, предприниматель или криминальный авторитет. Мы-то с вами знаем, товарищи, что все политики – в недавнем прошлом функционеры КПСС, партработники, то есть. Но не к ним ли относятся и все наши более-менее крупные военные? А религиозные деятели? Был я знаком с одним священником, который в ответ на угрозу прихожан пожаловаться патриарху на его аморальный образ жизни ответил: "Жалуйтесь, кому хотите, но меня Партия сюда поставили, только Партия и снять может". Ну а где вы видели предпринимателя, который в недавнем времени не был бы партработником или криминальным авторитетом? Так что, как видите, на самом-то деле выбирать тут не из кого.

Параграф второй

Теперь о стиле руководства. Вы думаете, вам придется сидеть в кабинете, просматривать разные сводки, донесения с мест, графики и диаграммы? Ничего подобного, разработчики собираются смоделировать всю эту свою "Новистрану" до последнего дома, населить их гражданами (говорят, население будет больше миллиона), а вам предоставляется возможность всю ее обойти, встретиться с людьми, посетить разные мероприятия. Нет, я понимаю, настоящий руководитель должен изредка общаться с народом – выступить там с трибуны, побеседовать с наиболее проверенными товарищами из публики. Но увлекаться этим не стоит.

Вот мне, например, довелось как-то руководить одним Домом Культуры. И пришла сверху установка весело встретить Новый год. Я, конечно, засучил рукава, мобилизовал коллектив на трудовые свершения. И все было бы хорошо, да черт меня дернул лично обойти подведомственное учреждение. И что в результате? Клоуны с меня шаржи строили, в лифте меня подвесили, а потом, использовав мое прямое попадание в ящик, меня и вовсе представили дураком. А сидел бы я в кабинете, да резолюции писал, да под расписку до исполнителей их доводил бы, так кто бы из нас в дураках оказался?

И вообще, вместо сурьезного разговора о политике, о руководстве массами, о предвыборной кампании разработчики в своих интервью и пресс-релизах говорят о каких-то мелочах. Например, о том, что можно вставить в игру свой портрет, и именно он будет использован во всех предвыборных материалах. Конечно, приятно выйти из душного кабинета в светлый город, весь заклеенный вашими портретами, но... Еще раз повторяю, лучше этого не делать, а то рискуете увидеть, как на вашем лице какой-то хулиган какое-нибудь слово написал.



В Новистроне все ездят исключительно но УАЗиках. Дикие люди...



А вот к чему тут боевые вертолеты, совсем непонятно. Доже в октябре 93-го они не использоволись

Резолюция

Нет, товарищи, не понимают продажные западные девелоперы нашей жизни и не имеют понятия о настоящей политике. Так что не получиться у них хорошей игры. Будь моя воля, я бы ее повсеместно запретил и весь тираж публично пустил под бульдозер! Ну, несколько экземпляров, конечно, оставил, для особо проверенных товарищей. Интересно, знаете ли, посмотреть, как они там все извратят.

Владимир ВЕСЕЛОВ

Commandos II



Жанр	Тактическая RTS
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Pyro Studios
Дата выхода	4 квартал 2000 года

Теперь у меня надолго хорошее настроение. Сегодня весь день я буду петь песни и декламировать стихи, упиваясь своим счастьем. Мое настроение не смогут испортить дождь со снегом за окном, падение курса рубля, происки империалистов во всем мире. Даже косой взгляд Главного и его туманные намеки на недовольство читателей содержанием стратегического раздела ни на йоту не уменьшат ощущение непрошибаемого счастья, наступившее после того, как я увидел ЭТО!

Часть первая, оптимистическая

В чем дело, спросите вы, что могло привести сурового стратегического редактора в состояние эйфории, близкой к идиотизму? Я посмотрел демо-ролик вторых Commandos! А вот скажите, вы купили журнал с диском или без? Без? Тогда быстро бегите в ларек и срочно обменяйте. Соглашайтесь на любую доплату, это кино того стоит. А впрочем, это не обязательно. Если вы посмотрите его сами, то о чем я буду вам рассказывать? Так что садитесь поудобнее и внимайте.

Мы видим, как Зеленый Берет бежит по улице, садится в джип и несется на нем неведомо куда (да, да! Теперь управлять техникой может не только Водитель). Вот он забегает в дом (камера послушно сменяет ракурс и показывает внутренности этого дома), поднимается по лестнице, врывается в комнату. Второго выхода из комнаты нет, а за спиной уже грохочут сапоги эсэсовцев. Тупик? Спасения нет? Ничего подобного – Зеленый Берет ласточкой прыгает в окно, группируется в полете, приземляется на ноги и бежит дальше. На его пути река, мост занят немцами – что делать? Наш герой взбирается на столб, хватается руками за провода и начинает стремительно пересекать реку. Однако преследователи уже рядом, отделение немцев открывает шквальный огонь по висящему на тонком проводе диверсанту. Он разжимает руки и летит в воду. Конец всему? Опять нет – Зеленый Берет ныряет и плывет под водой в безопасное место!

А вот появляется новый член отряда, женщина-снайпер (не Умагон, конечно, но тоже ничего). Подразделение немцев безуспешно атакует позиции, удерживаемые отрядом повстанцев. А наша героиня тем временем ловко расстреливает их в спину из безопасного места. Но вот у нее кончились патроны, что же она теперь будет делать? Ой, похоже, девица сошла с ума – выскакивает на открытое место, делает пару выстрелов из пистолета, а потом куда-то бежит. Ага, понятно – немцы бросаются ей вслед, а диверсантка ловко завлекает их в засаду.

После боев в неизвестном, но очень симпатичном городе нам показывают, как Сапер действует на заснеженных просторах Арктики, как Водитель устраивает очередное танковое сражение (а потом он же гоняет слонов в Африке), как Моряк творит чудеса на суше и на море.

Так как же мне, старому фанату Commandos, было не прийти в восторг? Особенно после того, как я представил, что сейчас буду разыскивать информацию об игре в Сети (и писать превью), потом стану гонять демку (и писать демо-превью), а затем и полную версию игры (и писать ревью). В конце концов я пройду эту игру вдоль и поперек (и напишу





Групповой портрет отряда на отдыхе. А где же Шпион? Неужели его заменит эта грудастая тетка?



А вот подводная лодка – с грубыми ошибками (говорю вам как специалист)


■ Крейсер норисовон вполне достоверно

по ней гайд). Представляете, сколько удовольствия меня ожидает в будущем (и сколько деньжищ я за все это огребу)?

Часть вторая, пессимистическая

А впрочем, как же это я забыл свое собственное строгое указание писать превью исключительно в отрицательном плане? Нужно срочно исправляться.

Ладно, кино выглядит великолепно, но ведь это кино. Мало ли мы видели красивых роликов, после которых выходили гадкие игры? Разработчики из Pyro Studios утверждают, что ролик сделан на движке игры. Не знаю, не знаю... Если движок у них готов, то почему выход игры намечен на конец года? Что они будут делать в оставшееся время – рисовать карты и отрабатывать миссии? Согласен, времени на это нужно много, но могли бы уже и демку сделать.

Еще такое вот соображение: кино можно смотреть практически на любом компьютере, поскольку тут идет простая смена кадров. А вот на каком "железе" будет идти вся эта красота в полном объеме, не понадобится ли тут P3-500, а то и нечто покруче? На фига нужна вся эта красота, если рядовой игрок ее не увидит?

Это по форме, теперь по содержанию. После выхода первых Commandos все обозреватели в один голос утверждали, что наступает новая эра, что теперь как из рога изобилия посыплются подражания и клоны. И много ли мы видели их за прошедшие два года? Да ни одного! На мой взгляд, это потому, что в такой игре главное – дизайн уровней, тщательнейшая проработка каждой карты, расстановка на ней часовых, продуманность маршрутов патрулей и т.д. А западным разработчикам всем этим заниматься лень, им подавай что-то попроще, но со всякими красотами. Судя по тому, что мы видим в ролике, ребята из Pyro Studios тоже решили нас порадовать красотами – но хватит ли у них пороху сделать на прежнем уровне и все остальное?

Да и введение новых возможностей для диверсантов и обучение их новым специальностям настораживает. Ведь именно в уникальности каждого бойца была основная фишка первой игры. Да, кого-то раздражало, что крутой Зеленый Берет не может стрелять из автомата, а ловкий Шпион не умеет водить машину. Но эти ограничения превращали каждую миссию в головоломку, заставляли использовать способности каждого члена группы на все сто. Если же теперь любой боец будет уметь все или почти все, не превратится ли игра в обычную "RPG с наворотами"? Тут вон обещают еще и собаку ввести в группу диверсантов, это уж вообще ни в какие ворота не лезет.

Ну и последнее – действие игры опять проходит во время Второй Мировой. То есть нам предлагают доделать какие-то дела, забытые в прошлых двух играх (я имею в виду игру и аддон к ней). Нелогично получается: мы эту войну уже два раза выиграли, а теперь в третий раз ее же переигрывать? Не могли, что ли, забросить диверсантов в тыл Советам? Или там, Корейскую войну затронуть? Еще и миссии какие-то непонятные ожидаются – на картинке крейсер во льдах, наверняка это "Адмирал Шеер", только при чем тут коммандос? Да и подводная лодка на другой картинке у них неправильно нарисована.

Часть третья, откровенная

Ну вот, собственные указания выполнил – критику навел, теперь можно кое-что сказать и не для протокола. Подойдите поближе, я вам шепну на ухо: ИГРА БУДЕТ ХОРОШАЯ! Она просто не может быть другой, ведь это Commandos! ▲

Виталий Цупило

Нейтральные отряды в Heroes of Might & Magic III: Armageddon's Blade

От редактора раздела

Нейтральные юниты занимают во Вселенной HOMM немаловажное место. С одной стороны, они расставлены по всей карте, препятствуя передвижению, ну а с другой, их можно нанимать в специальных местах. Отсюда проистекают два связанных с ними вопроса: вступать ли в сражение с определенным количеством таких юнитов (особенно в начале миссии, имея мизерные силы) и стоит ли включать нейтральные отряды в свои армии. Чтобы облегчить стратегам бремя выбора, публикуем статью, в которой не только приводятся характеристики этих ничейных юнитов, но и на числовом материале показывается их слабость и сила.

Данная статья является частью весьма объемистого труда, в котором проведен конкретный анализ всех юнитов, обитающих в HOMM III. Мы предполагаем и дальше публиковать выдержки оттуда, ну а все исследование целиком будет помещено в одном из ближайших выпусков нашей "Энциклопедии компьютерных игр".

Простые отряды 1 уровня Место	Побед	*Улучшенные отряды 1 уровня* Место	Побед
1. Centaurs	20	1. Halberdiers	20
2. Halfling	18	2. Centaur captains	18
3. Pikemen	16	3. Halfling	16
4. Gnolls	13	4. Gnoll marauders	14
5. Skeletons	13	5. Skeleton warriors	11
6. Troglodytes	10	6. Infernal troglodytes	9
7. Goblins	8	7. Hobgoblins	8
8. Imps	5	8. Master gremlins	7
9. Gremlins	5	9. Familiars	4
10.Pixie	2	10. Sprite	3
11.Peasant	0	11. Peasant	0

Таблицы были составлены по итогам личных боев между противниками по правилам, описанным в полном варианте статьи. Вкратце: в боях участвовало по 100 единиц в каждом отряде; проводились серии боев, результаты по которым усреднялись. Учитывались скоростные характеристики юнитов, и в сражениях исключались препятствия на поле боя. Дистанционно атакующие отряды производили выстрелы до момента их блокировки противником, после чего начинался рукопашный бой. И, наконец, для боя использовались песчаные земли, на которых ни у одной из рас нет бонусов.

Отряды первого уровня



Peasant At=1 Def=1 Dam=1 HP=1 Sp=3 Lev=1 – в игровой вселенной Heroes все вернулось на свои места, вновь в игре появился эталон с боевыми параметрами, равными единичке, не имеющий абсолютно никаких боевых способностей. Пейзане сражаются вилами и годятся только на роль пушечного мяса – вот где настоящее раздолье для Некромантов. Постройка Hovel ("Сарай") обеспечивает недельный прирост 25 Peasant, причем наем бесплатный. Peasant вытесняют слабейший городской отряд – Pixie с последнего места.



Halfling At=4 Def=2 Dam=1-3 Sh= 24 HP=4 Sp=5 Lev=1 – дистанционно атакующий отряд, имеющий на вооружении пращу и делающий очень большое количество выстрелов. В рукопашных боях сражаются маленькими ножами. Всегда имеют положительную удачу, позволяющую им часто производить удар с удвоенной силой. Их можно нанимать каждую неделю совершенно бесплатно в постройке Thatched Hut ("Соломенная хижина") в количестве 15 единиц. Как видно из таблиц, Peasant вновь подтверждают свою главную роль – быть слабейшим юнитом игры. А вот Halfling приятно удивили, оказавшись вполне боеспособным юнитом, уничтожающим большинство отрядов первого уровня со 100% результатом. Они производят 2-3 выстрела, уступая лишь быстрым Centaurs и Centaur captains, по которым успевают выстрелить только один раз, что оказывалось недостаточно для победы. Только победитель первого уровня – Halberdiers, пропуская даже 3 выстрела, выбивали Halfling. Итак, Halfling, став лучшим дистанционно атакующим отрядом первого уровня, заняли второе место среди простых отрядов и третье место среди улучшенных благодаря сильному Dam=1-3.

Отряды второго уровня



Boar At=6 Def=5 Dam=2-3 HP=15 Sp=6 Lev=2 – гоблины, оседлавшие огромных кабанов. Сражаются шипованными дубинами, а кабаны помогают им своими клыками. Нанять Boar можно в Boar glen ("Пастбище кабанов") в количестве 8 единиц в неделю по 150 золотых за каждого. Средние вояки со средними боевыми характеристиками.



Rogue At=8 Def=3 Dam=2-4 HP=10 Sp=6 Lev=2 – разбойники, стремительно нападая на жертву, кромсают ее двумя длинными кинжалами, но практически не могут противостоять ответным действиям противника.







Простые отряды 2 уровня		*Улучшенные отряды 2 уровня*	
Место	**Побед**	**Место**	**Побед**
1. Air elementals	20	1. Storm elementals	20
2. Gogs	16	2. Battle dwarves	16
3. Dwarves	16	3. Wolf raiders	16
4. Stone gargoyles	14	4. Harpy hags	14
5. Boar	14	5. Marksman	10
6. Harpies	8	6. Obsidan gargoyle	10
7. Wolf riders	5	7. Magogs	8
8. Archers	5	8. Zombies	8
9. Lizardmen	5	9. Boar	6
10.Walking dead	5	10.Lizard warriors	2
11.Rogue	2	11.Rogue	0

Обладают уникальной способностью Spying ("шпионство"), позволяющей герою, в армию которого входят отряды Rogue, получать полную информацию о находящихся в радиусе 5 шагов героях и городах противника, о количестве и намерениях нейтральных отрядов. За вознаграждение по 100 золотых 8 Rogue можно найти в Hidden Cavern ("Скрытая пещера").

Boar показали себя неплохим отрядом средней силы, одержав победы над дистанционно атакующими Lizardmen и Lizard warriors, Gogs, Archers. В первую очередь – благодаря неплохой скорости и двухклеточному расположению, что позволяет им блокировать противника, пропуская лишь один выстрел. В боях с имеющими одинаковую скорость Magogs и Marksman в нападающем бое побеждали Boar, а при первом ходе противника Marksman двумя выстрелами обеспечивали себе победу. Также Boar разгромили более слабых Walking dead, Harpies, Wolf riders и Rogue. Как уже отмечалось выше, Rogue имеют высокий показатель атаки, но слабые защитные характеристики и малое число HP не позволяют им долго противостоять противнику. Им удалось выбить только явных слабаков – Lizardmen; однако Воров стоит использовать, учитывая их уникальную способность к шпионству, что особенно важно на первых этапах игры, когда заклинания, дающие подобную информацию, недоступны.

Отряды третьего уровня

Mummy At=7 Def=7 Dam=3-5 HP=30 Sp=5 Lev=3 – создания средней силы, в бою орудуют посохом, с 20% вероятностью могут проклясть (Curse) противника на 3 хода. Рекрутировать 7 единиц в неделю можно в Tomb of Cursed ("Могила проклятых") по 300 золотых за каждого. Обратите внимание, что мумии являются нежитью, так что на них действуют соответствующие заклинания.

Nomad At=9 Def=8 Dam=2-6 HP=30 Sp=7 Lev=3 – быстрые воины-кочевники, наносят большие повреждения противнику саблями, стойко переносят направленные на них атаки. Герой, в армии которого присутствуют Nomad, при движении по Sand ("песчаной" поверхности) не имеет штрафа. В неделю по цене 200 золотых за каждого можно призвать под свои знамена 7 единиц из сооружения Nomad Tent ("Тент кочевников").

Благодаря хорошим боевым параметрам и, в первую очередь, большому для войск данного уровня числу HP, Nomad и Mummy заняли средние места, разгромив Wights, Wraiths, Orcs, Orc chieftain, Serpent fly, Dragon fly, Wood elves, Griffins и Royal griffins. Победа Mummy над грифонами обусловлена в первую очередь применением заклинания Curse, приводящего к минимальным повреждениям, получаемым мумиями. Использование этой способности позволило Mummy вырвать победы также у Hell hounds и у Nomad в нападающем бое, причем, если заклинание выпадало на первых ходах боя, то результаты победы были выше. Более быстрые Nomad разгромили Grand elves, Beholders и Evil eye, несмотря на 1-2 пропущенных выстрела. Перед натиском кочевников не устояли и Hell hounds и Mummy, когда последние не получали возможность проклясть противника длительное количество ходов.

Отряды четвертого уровня

Sharpshooter At=12 Def=10 Dam=8-10 Sh=32 HP=15 Sp=9 Lev=4 – вооруженные длинными луками для дистанционных атак, являются искусными стрелками. Всегда попадают в цель, на каком бы расстоянии или за каким бы укрытием ни находился противник. Но в рукопашной Sharpshooter, имеющие небольшое число HP, могут сражаться только ножом. Создание надежной защиты для них – это залог победы в бою. Рекрутировать 4 снайперов можно в сооружении Treetop Tower ("Лесная башня") по 400 золотых. Кроме этого, герой Gelu может модернизировать Archers, Marksman, Wood elves и Grand elves в Sharpshooter.

Gold golem At=11 Def=12 Dam=8-10 HP=50 Sp=5 Lev=4 – созданные из золота и магически оживленные, эти создания очень живучи. В бою наносят сильные удары своими тяжелыми руками, кроме этого, получают только 15% повреждение от направленных на них магических атак. Golem factory ("Фабрика големов") производит 3

Простые отряды 3 уровня		*Улучшенные отряды 3 уровня*	
Место	**Побед**	**Место**	**Побед**
1. Beholders	18	1. Iron golems	19
2. Water Elementals	18	2. Cerber	18
3. Stone golems	16	3. Ice Elemental	16
4. Nomad	15	4. Nomad	13
5. Mummy	13	5. Evil eye	12
6. Griffins	10	6. Mummy	9
7. Hell hounds	8	7. Royal griffins	8
8. Wood elves	4	8. Grand elves	7
9. Wights	4	9. Dragon fly	4
10.Serpent fly	4	8. Wraiths	4
11.Orcs	0	9. Orc chieftain	0





Простые отряды 4 уровня Место	Побед
1. Gold golem	20
2. Sharpshooter	18
3. Vampire	16
4. Magi	14
5. Medusa	12
6. Ogres	10
7. Basilisks	7
8. Swordsmen	6
9. Demons	5
10.Pegasus	2
11.Fire Elemental	0

Улучшенные отряды 4 уровня Место	Побед
1. Vampire lords	18
2. Arch magi	16
3. Ogre magi	16
4. Gold golem	14
5. Crusaders	12
6. Sharpshooter	10
7. Greater basilisks	10
8. Silver Pegasus	6
9. Horned demons	5
10.Medusa queen	3
11.Energy Elemental	0

единицы в неделю по 500 золотых за каждого.

Gold golem, обладая отличной живучестью и хорошим ударом, и Sharpshooter, благодаря отсутствию дистанционного пенальти, легко разбили все простые отряды 4 уровня, заняв первые места. Но модернизированные отряды смогли дать им достойный бой.

Vampire lords, победитель среди улучшенных отрядов, из-за отсутствия возможности воровать жизненную знергию у големов не смогли одолеть мощных Gold golem, но легко расправились с Sharpshooter. "Жирные" Ogre magi и Gold golem, пропуская 3 выстрела, все же блокировали Sharpshooter, и зтого было достаточно для победы. Чуть более слабые Gold golem не смогли выдержать натиска Ogre magi. Благодаря высокой скорости Silver Pegasus и Greater basilisks быстро блокировали Sharpshooter и закономерно побеждали, так как из снайперов рукопашные бойцы никакие. Arch magi после трех выстрелов по Gold golem разбили их в рукопашном бою благодаря способности драться в полную силу. Две атаки, которые проводят Crusaders, явились серьезным аргументом для их победы над Gold golem.

Отряды пятого уровня

Troll At=14 Def=7 Dam=10-15· HP=40 Sp=7 Lev=5 — вооруженные огромной костью, зти речные твари являются отличными атакующим отрядом. Наносят серьезные повреждения противнику, но абсолютно не приспособлены для обороны. Последний Troll в отряде каждый тур полностью регенерирует свои HP. Найти и нанять 3 Troll можно еженедельно в Troll Bridge ("Мост троллей") по 500 золотых, правда, предварительно нужно выиграть зто право в битве с троллями-охранниками.

Diamond golem At=13 Def=12 Dam=10-14 HP=60 Sp=5 Lev=5 — созданные из алмазов, являются самыми живучими големами. Они наделены большим магическим иммунитетом, получая только 5% повреждение от направленных на них магических атак. Diamond golem также производятся Golem factory, но из-за тяжести обработки алмазов фабрика за неделю успевает создать только 2 единицы, по цене 750 золотых за каждого.

Enchanter At=17 Def=12 Dam=14 Sh=32 HP=30 Sp=9 Lev=5 — атакуют противника ударами магической знергии, причем наносят равный ущерб при дистанционных атаках и в рукопашном бою. Обладают сильным максимальным ущербом благодаря высокому показателю параметра атаки. Имеют практически несконччаемый боезапас. Каждые три хода кастуют на уровне Expert случайные заклинания, действующие на все отряды армии в течение 3 ходов. Естественно, на свои войска кастуют положительные заклинания, а на противника отрицательные. Рекрутировать 2 Enchanter в неделю можно в Enchanter's Hollow ("Нора колдуна") по 750 золотых за каждого, предварительно уничтожив охрану, состоящую не менее чем из 6 Enchanter. Герой Dracon может модернизировать Monks, Zealots, Magi и Arch magi в Enchanter.

Несмотря на высокий показатель At=17 и недельный прирост в 2 единицы, характерные для отрядов шестого уровня, по остальным показателям, и в первую очередь по HP, Enchanter оказывается неконкурентоспособным отрядом среди войск 6 уровня. Поэтому я все же классифицировал их как улучшенный отряд 5 уровня, что и подтверждает приведенная ниже итоговая таблица.

Как и следовало ожидать, Enchanter победили все отряды пятого уровня, кроме непомерно сильных Mighty Gorgons с их Death stare. Забегая немного вперед, обосную принадлежность Enchanter к отрядам именно пятого уровня: дело в том, что Cyclops (проигравший всем на шестом уровне дистанционно атакующий юнит) и Wyverns (слабейший из отрядов рукопашного боя шестого уровня) легко расправлялись с Enchanter, имеющими несоизмеримо малое число HP. Troll, несмотря на хороший удар и способность последней единицы в отряде каждый ход регенерировать, подводит малый для показатель за-

Простые отряды 5 уровня Место	Побед
1. Enchanter	22
2. Gorgon	20
3. Minotaur	16
4. Rocs	15
5. Diamond golem	13
6. Lich	12
7. Pit Fiend	12
8. Genies	9
9. Dendroid Guards	5
10.Troll	4
11.Monks	4
12.Earth Elemental	0

Улучшенные отряды 5 уровня Место	Побед
1. Mighty Gorgons	22
2. Enchanter	20
3. Minotaur Kings	18
4. Thunderbirds	15
5. Power Liches	14
6. Pit Lords	12
7. Diamond golem	9
8. Zealots	8
9. Master Genies	6
10.Dendroid Soldiers	6
11.Troll	2
12.Magma Elemental	0





щиты наряду со средней величиной HP. В результате им удалось победить только явных аутсайдеров уровня – Earth Elemental, Magma Elemental и имеющих пенальти для ближнего боя Monks. Diamond golem показали себя как крепкие середняки пятого уровня, заняв пятое место среди простых и седьмое – среди улучшенных отрядов.

Отряды шестого и седьмого уровней

Faerie Dragon At=20 Def=20 Dam=20-30 HP=500 Sp=15 – летающий дракоша с очень большим количеством HP. До того как вступить в нежелательную для него рукопашную схватку, в которой для истребления врага используются огненное дыхание и острые когти, пять раз наносит магические удары случайными атакующими заклинаниями. Ущерб от магических атак соответствует урону от заклинаний на уровне Expert, где вместо силы магии героя берется величина, равная Nx5 (N = количеству Faerie Dragon в отряде). Рекрутировать одного в неделю можно в Lavendar Lofts по цене 10000 золотых и 8 драгоценных камней, предварительно уничтожив охрану, состоящую не менее чем из 3 Faerie Dragon.

Rust Dragon At=30 Def=30 Dam=50 HP=750 Sp=17 – быстрые драконы, наносят максимальное повреждения своим кислотным дыханием, причем могут как и все драконы атаковать одновременно две клетки на поле боя. Обладают уникальной способностью при атаке уменьшать уровень защиты противника на 3 единицы за один свой удар на все время боя, доводя его до 0! Кроме этого имеют 20% вероятность нанести дополнительный кислотный ущерб противнику, равный 25xКоличество Rust Dragon в отряде. Найти одно такое ценное создание можно еженедельно в Sulfurous lair за 15000 золотых и 14 серы, победив предварительно охрану не менее чем из 3 Rust Dragon.

Crystal Dragon At=40 Def=40 Dam=60-75 HP=800 Sp=16 – бескрылый дракон, тем не менее, может быстро перемещаться по полю боя, пробегая его из конца в конец за один ход. В отличие от "настоящих" драконов сражается когтями и зубами. Наличие у какой либо расы Crystal Dragon приносит ей 3 кристалла в неделю. Разбив охрану Crystal cavern, состоящую не менее чем из 3 созданий, можно будет нанимать их по одному в неделю за 20000 золотых и 10 кристаллов.



Azure Dragon At=50 Def=50 Dam=70-80 HP=1000 Sp=19 – настоящие крылатые чудища. Атакуют дыханием, пробивая две клетки и нанося огромные повреждения противнику. Кроме того, одним своим видом могут с 20% вероятностью заставить в ужасе оцепенеть противников из живой плоти на один ход. Принять в свою армию одного такого дракона можно в Frozen peaks, сперва выполнив сложнейшую задачу – разбить как минимум 3 охранников-Azure Dragons. Если все-таки удастся победить охрану, учтите, дракон вступит в армию только за огромное вознаграждение в 30000 золотых и 20 единиц ртути.

Время Archangels как самого сильного юнита в игре с появлением вышеописанной четверки драконов кануло в Лету. Вновь дракон стал править в мире HoMM! Azure Dragon становится сильнейшим юнитом игры, для уничтожения которого необходимо 7 Archangels! Rust Dragon, более слабые (и к тому же более дешевые), чем Crystal Dragon, но имеющие уникальную способность к понижению защиты противника, на практике приносят больше пользы. Несмотря на колоссальные боевые характеристики Azure Dragon, огромная стоимость найма делает их не самым популярным юнитом в игре. И напоследок – ложка дегтя в бочку с этими супермонстрами: 6-10 Mighty Gorgons расправятся с любым из них!







Владимир ВЕСЕЛОВ

Shadow Watch

И все это великолепие разбивалось о маленькую бумажку, прилепленную к входной двери магазина: "Штанов нет".
Ильф и Петров. "Золотой теленок"

Жанр	Околоигровой комикс
Издатель	Red Storm Entertoinment
Разработчик	Red Storm Entertoinment
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Вообще не игроть
Multiplayer	Шутить изволите?

Нет, пора завести в нашем журнале новую рубрику. Эдакую "Кунсткамеру", чтобы было куда помещать некоторые, с позволения сказать, шедевры. Ведь бывает так: смотришь на игру и никак не врубишься – то ли разработчики над тобой нагло издеваются, то ли ты от жизни отстал и не можешь понять современных веяний. В подтверждение своих слов расскажу-ка я вам о новом творении команды Тома Клэнси.

Бред в дебюте

В средствах массовой информации нет-нет, да и проскочат сведения о том, какие трудности стоят на пути осуществления проекта первой международной космической станции. То наши не успевают что-то сделать к оговоренному сроку, то американцы. Теперь ясно, почему это происходит, вернее, станет ясно – после того как (или – если) вы пройдете Shadow Watch до конца. Только не думайте, что вам придется самому эту станцию строить, изобретать там что-то, финансированием заниматься. Нет, вы займете пост руководителя службы безопасности некой "Корпорации", занимающейся строительством, и будете выискивать, разоблачать и ликвидировать врагов, пытающихся этому процессу помешать.

Пока все нормально, да? Вот только авторы говорят, что в игре заложено двести тысяч слов диалогов! Для сравнения скажу: на одной странице вашего любимого журнала всего 600-700 слов, так что для успешного прохождения вам нужно будет прочесть двести страниц – круто, правда?

Ну ладно, успокойтесь, читать все не понадобиться, потому как это все же диалоги, то есть после каждой тирады "контакта" дается несколько вариантов ответов. Посему до вас дойдет только малая часть словесного поноса какого-нибудь Жирного Тони. Но зачем это все нужно?

Нет, задумка тут хорошая – всего имеется более полутора сотен миссий и, в зависимости от того, с кем, как и о чем вы будете беседовать, вы попадаете то в одну, то в другую. В одном варианте ваш путь к победе будет длиннее, в другом короче. Но...

Еще во время своей борьбы с демкой игры я добросовестно проверил все варианты беседы в единственной доступной там ветви кампании (шесть штук), осмыслил полученную информацию – и что же? В половине случаев миссия проходила на одной карте, а во второй половине – на другой. Причем по ходу кампании мне все равно пришлось побывать на обеих. Варианты моих ответов никак не повлияли на состав противников (они расставляются случайным образом), на оснащение моей команды (его менять нельзя на протяжении всей кампании), да и вообще ни на что. Получается, читать что-то – вовсе не обязательно.

Собственно говоря, в большинстве стратегий, где присутствуют миссии, дело обстоит точно так же. О чем там вам говорят на брифинге – совершенно неважно. Нужно только уяснить себе цель акции, а она обычно приводится одной-двумя строчками в конце брифинга. Но ведь мудрецы из Red Storm Entertainment говорят, что именно квестовый подход к делу является основной фишкой в их игре. Такое впечатление, что Клэнси просто решил выпустить свою очередную свою книгу в таком "интерактивном" виде. Но в таком случае игру придется пройти не менее шести раз, чтобы насладиться всеми этими диалогами в полном объеме. Как видите, реплэйабилити у игры просто потрясающий.

Да, между прочим, в качестве одного из врагов выступает некая организация "Демократов" – вот это мне в игре нравится, люблю демократов давить. Жаль только, в редких миссиях приходится этим заниматься.

Бред в финале

Идея уникальности каждого бойца в отряде не нова. Так было, скажем, в Commandos, причем там же и снаряжение было строго фиксированным. Но там все это выдавалось "сверху" – каких бойцов с собой брать, какое оружие им давать, решалось не вами. В Shadow Watch же снаряжение вообще не обсуждается (каждый из шести бойцов отряда на протяжении всей кампании вооружен одним и тем же), а вот кого брать с собой на дело, решаете вы.

Ну, не знаю, может быть, мазохисты и попытаются пройти какие-то миссии одной Лили или попробуют не включать в команду подрывника, когда нужно будет что-то взрывать. Однако нормальные игроки наверняка



■ Проклятые Демокроты захвотили бар Жирного Тони. Наша зодоча собroom комонду и прекротить эти безоброзия



■ Эти Демакраты выпили все наше пиво! Сейчас Медведь заставит их об этам гарько пожалеть

попросту будут брать с собой всех шестерых (или сколько там доступно в конкретной миссии) бойцов. Хотя это и сильно усложнит игру – из-за управления.

Даю пример. Вот вы расставили свою команду по кружочкам перед входом во вражеское здание, и миссия началась. Нужно открыть дверь и двигаться вперед. Щелкаете на фигуре бойца, пытаетесь обвести его рамочкой и т.д., но толку от этого нет. Пробуете выбрать бойца с помощью пиктограммы на правой панели – опять облом. Дело в том, что выбирать бойцов вообще нельзя, можно только отдать команду “Ждать” первому, тогда вам станет доступен второй. Дальше – больше: отправить бойца куда-то с помощью мыши можно, но только кликая на стрелочках в правой части экрана. После этого ваш подопечный продвинется на один шаг, повернется, откроет дверь и т.д. Ясное дело, что так управлять подопечными крайне неудобно, поэтому можно двигать их и стрелочками на клавиатуре и клавишей “пробел”. Разработчики мотивировали этот свой бредовый подход тем, что они хотели сделать управление привычным для поклонников экшена. Только ведь большинство думеров и квакеров давно работают мышой.

Ну ладно, в начале миссии, пока вы робко пробираетесь по коридорам очередного “офиса демократов”, ожидая автоматной очереди из-за каждого угла, передвижение робкими шажками и паузы перед каждой дверью еще приемлемы. Но вот в первой миссии я раздобыл нужный мне портфель, и теперь оставалось только вернуться в точку старта. Примерно полчаса я провел в борьбе с интерфейсом, пытаясь найти такую простую опцию, как “Покинуть поле боя” или “Идти назад”, и ничего не нашел. Пришлось минут пятнадцать гнать парочку обратно.

Теперь – где все это происходит и как оно отражено. Воевать приходится в трех точках на глобусе: Гонконг, Рио-де-Жанейро и Байконур. В Гонконге и Бразилии не бывал, может, там все и выглядит действительно так, как в игре нарисовано, но вот то, что в Казахстане пальмы не растут, я знаю совершенно точно. И готических соборов с цветными витражами в тамошних степях я что-то не видал.



■ Варфаламей Беринский (он же Медведь) гатав зубами перегрызть глотку любому Демократу

Бред, однозначно

Демка рассматриваемой игры была на диске к третьему номеру журнала за этот год. Открою вам служебную тайну: обзора ее в том же номере не было только потому, что я честно пытался найти в игре хоть что-то путевое. Ну не верилось мне, что уважаемая фирма может так издеваться над игроками, все казалось, что я в чем-то не разобрался, что-то не понял. Теперь мне так не кажется. Как говорил Гоблин: “Вижу дерьмо, которое выглядит как дерьмо и пахнет дерьмом. Значит, это дерьмо”. Впрочем, если вы, ознакомившись с демкой (или с полной версией), найдете, что я не прав, сообщите. Я готов публично покаяться, посыпать голову пеплом и встать на колени перед очередным гениальным творением великого Т.Клэнси.

Только сразу хочу сказать, что не нужно мне петь про графику, музыку, анимацию и прочие эстетские штучки. И не потому, что человек простой, гимназиев не кончал и мне все это по барабану. Я вон поставил за них по “десятке”, только окончательный рейтинг сами видите какой получился.

И еще. Хочу строго предупредить всех: если я еще где-нибудь увижу, как кто-то пытается сравнивать этот полуинтерактивный комикс с великим X-COM, тут же заряжу свой Smith&Wesson и поеду разбираться.



Рейтинг 2.0

Время освоения: от и до
Сложность: проще пареной репы
Знание английского: не требуется

Владимир ВЕСЕЛОВ



Глупый лемминг робко прячет
Тело жирное в утесах.
Почти Горький



Жанр	Стратегия
Издатель	Take 2
Разработчик	Psygnosis
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Multiplayer	Без надобности

Система рейтингов в Навигаторе всегда вызывала пристальный интерес читателей. Кто-то ее критиковал, кто-то вообще предлагал убрать, хотя есть и положительные отзывы. Как мне кажется, критики системы рейтингов просто не представляют, как эти самые рейтинги расставляются и что они означают. Вот я сейчас и расскажу об этом на конкретном примере.

Рейтинг первый

Это у нас игровой интерес. Прежде чем проанализировать его, скажу пару слов о том, чем, собственно говоря, приходится заниматься в игре. Лемминги - это такие маленькие забавные зверушки, всегда двигающиеся по прямой и не обращающие внимания на пропасти (в которые они падают), водные пространства (в которых они тонут), стены огня (в котором они сгорают). Встретив же на своем пути обычную стену, лемминги разворачиваются и начинают двигаться в обратном направлении, но опять-таки по прямой.



Игроку нужно провести своих подопечных от одной точки до другой, помочь им избежать опасностей и преодолеть непреодолимые препятствия. Для этого можно некоторых из леммингов наделять специальными возможностями. Например, вам нужно просто не пустить стаю к крутому обрыву – вы назначаете первого лемминга "блокером", он раскидывает руки в стороны, и все остальные, дойдя до него, поворачивают обратно. Если же вам нужно проложить туннель (вертикальный, горизонтальный или наклонный), вы делаете какую-то зверушку "диггером", "миннером" или "башером". Ну а для того, чтобы построить лестницу, нужно кому-то присвоить способности "билдера". Есть и еще три типа спецлеммингов – "климбер", "флоатер" и "бомбер"; первый может взбираться по отвесным стенам, второй использует зонтик для спуска с большой высоты, а третий взрывается, разрушая стены и перекрытия. И все? И все.

И какой же тут игровой интерес? Огромный! Сравнить его можно только с "Тетрисом", вот там мозг почти не задействован, а в "Леммингах" приходится думать, и думать много. Лично я впервые повстречался с "Леммингами" где-то в начале девяностых и с тех пор неизменно приобретаю каждую следующую игру (а их было уже шесть штук) и прохожу ее вдоль и поперек. Вот и эту я гоняю уже вторую неделю, иногда даже в ущерб исполнения нелегких редакторских обязанностей. Так что за игровой интерес нужно бы поставить десятку, но...

Есть в редакционным коллективе некто К.Подстрешный и примкнувший к нему И.Жилин, на которых любая десятка в рейтингах действует как красная тряпка на быка. Так что все равно не пропустят, будем искать недостатки. Ну, например, кампания в игре совершенно линейна (вообще-то она выглядит как схема цепной реакции, но все миссии строго фиксированы). Недостаток? Пусть будет так. Значит, поставим тут восьмерочку и пойдем дальше.

Рейтинг второй

Графика. Специалисты, морща нос, сказали мне, что она спрайтовая. Ну и что? Вот скажите мне, что может дать трехмерная графика игре, в которой все юниты топают по прямой? Добавит ли что-то тому же "Тетрису" использование 32-битного цвета и графических акселераторов?

В рассматриваемой игре хватило бы и двух цветов, однако разработчики, следуя веяньям времени, ввели этих цветов великое множество, добавили трехмерность уровней (зверушки движутся по поверхности цилиндра,





который можно вращать и масштабировать), за что честь им и хвала. Так что и за графику я бы поставил десятку, но как на зто посмотрят КП&ИЖ? Боюсь, что косо, – придется снижать. Тaк.. Спрайты у нас – вчерашний день, поэтому больше шести тут ставить нельзя.

Рейтинг третий

Как вы понимаете, звук и музыка. Основных звуков в игре два: когда лемминг добирается до зоны звакуации, то радостно вопит "Юпи-и-и-и", а когда он гибнет, раздается такое "Чмок-пум". Есть и вспомогательные звуки, их лемминги издают в процессе труда (при прокладывании туннелей, строительстве лестниц и мостов и т.д.). Все эти звуки легко можно отличить один от другого, и каждый из них доносит до игрока нужную информацию. Так что со звуками полный порядок.

А с музыкой? На мой неискушенный слух, мелодия в игре всего одна, но с некоторыми вариациями. Мало? Как старый строевик, заявляю со всей ответственностью: не та музыка хороша, которая уху приятна, а та, под которую маршировать удобно. Ну а лемминги под зту единственную мелодию двигаются уверенно, в ногу, сохраняя интервал и дистанцию. Повороты кругом выполняются ими тоже четко, через левое плечо. За звук и музыку я бы тоже десятку поставил, да... Ну, вы сами знаете, что. Так что выдвинем недостатком отсутствие поддержки 3D-звука (а его действительно нет) и снизим оценку ззз... хотя бы до семи.

Рейтинг четвертый

На зтом месте для стратегий у нас стоит оригинальность. Только учтите, зто не оригинальность игры в целом, а количество оригинальных фишек, свежих решений и т.д. И с этим критерием все обстоит прекрасно – в первых играх лемминги двигались в плоскости зкрана, потом перешли к движению в 3D, а вот теперь их намотали на барабан. Свежо? Несомненно. Оригинально? Дальше некуда. Есть и еще кое-какие фишки, ну там бассейны, осушаемые поворотом рычага, монстры, в зтих бассейнах сидящие, и т.д. Что нам мешает поставить тут десятку? Правильно, не что, а кто. Так что поищем недостатки. Количество типов леммингов не менялось с самой первой игры. Вот если бы появились какие-нибудь "дигеро-стоперы" или "климберо-флоатеры", мы бы и поставили десятку, а так и восьмерки хватит.

Рейтинг пятый

Ценность для жанра. Для какого жанра? Скажу вам по секрету, я поставил в данных игры просто "стратегия" только для того, чтобы мою любимую игрушку не утащили в другой раздел, а по честному надо бы было обозначить ее как "аркадная стратегия", или там "аркада с злементами стратегии". Тем не менее, игра представляет ценность именно для жанра стратегий, да и для самих стратегов.

Вот смотрите – нужно вам построить лестницу, да не просто лестницу, а такую, что соединяла бы два уровня и проходила над пропастью. Действовать тут приходится так: пропустить первого лемминга, а второго сделать блокером (чтобы идущие следом в пропасть не посыпались). Теперь первого лемминга нужно сделать строителем, причем в строго определенной точке, иначе ваша лестница пройдет выше или ниже нужной точки. Поскольку строитель может уложить строго фиксированное количество ступенек, в нужный момент приходится повторно давать ему способность к строительству. Как видите, тут развиваются глазомер и быстрота реакции, которые позарез необходимы любителям RTS.



Но и пошаговым стратегам есть что потренировать в игре, например, умение прокладывать кратчайший маршрут по сильно пересеченной местности. Ну а то, что частью леммингов приходится жертвовать почти в каждой миссии, воспитывает в военачальнике стойкость к неизбежным потерям.

Ну что, ставим тут десятку? А что на зто скажет наша парочка? Да пусть что хотят, то и говорят, а я вот возьму и поставлю! Хотя нет, зачем дразнить чудище, поставим девятку...

Итоговый рейтинг

Если бы мы все расставляли в соответствии со своими пристрастиями, вывести итог было бы просто – десятка, и все тут. Но раз мы действовали сугубо объективным образом, придется повычислять. Первый рейтинг умножается на 45, второй и третий – на 10, четвертый – на 20, пятый – на 15. Итого: 8x45+6x10+7x10+8x20+9x15. Не знаю как у вас, а у меня получилось 785, делим на сто, округляем до десятых (в сторону уменьшения, чтобы никого не дразнить) и получаем 7,8 – вполне приличный рейтинг.

P.S. Мне тут старшие товарищи попеняли за то, что я о такой серьезной вещи, как рейтинги, в столь легкомысленной форме высказался. Так что сообщаю, все написанное выше – не более чем шутка. Рейтинги в Навигаторе расставляются ведущими специалистами, строго проверяются специальной комиссией и утверждаются на заседании редакционной коллегии. После чего Константин П. и Иван Ж. еще раз их проверяют и корректируют.

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Оригинальность
Ценность для жанра

Рейтинг 7.8

Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

Revenant

Theocracy - Sacrifice and Subdue

Жанр	RTS
Издатель	Ubi Soft
Разработчик	Philos Laboratories
Требуется	P-233, 64 Mb RAM
Рекомендуется	P-II 400, 128 RAM
Multiplayer	LAN, Internet



Древняя Америка... Прекрасные дороги при отсутствии колеса, храмы, пирамиды, жестокие культы, жрецы, Кельцаткоатль, ацтеки, инки и майя... Счастливое время до прихода испанских конквистадоров. Время кровавых междоусобных войн. Время борьбы за Власть над зарождающейся Империей. Время Драконов и Демонов, Магии и Вечности... Но знамения были явлены людям, поселив в их сердцах страх перед будущим. Кровавая комета пронеслась в небе, предвещая смерть. Молния сожгла нечестивого жреца, пытавшегося с помощью Танца Огня приоткрыть завесу грядущего... С жертвенных алтарей потоками лилась кровь, еще бьющиеся сердца швыряли в золотые чаши во славу Солнца. А истину знали все: Пернатый Змей возвращается, дабы взглянуть на мир и уничтожить его. Он придет с моря и принесет с собой гибель времени. Наступала новая Эпоха...

На фоне так называемого кризиса жанра RTS "Theocracy – Sacrifice and Subdue" от Ubi Soft выглядит если не светлыми пятном, то, по крайней мере, слегка выступает из серой аморфной массы клонов и мутантов. Брать за основу сюжета цивилизацию ацтеков — это уже не ново, подобные попытки были, правда, в других жанрах. Однако нестандартная структура игровой кампании, неплохой геймплей, симпатичное графическое и звуковое оформление заставляют выйти из меню "Установка и удаление программ" и внимательнее присмотреться к продукту творчества Philos Laboratories. Первый взгляд на "Теократию" приводит на память Age of Empires, второй – Settlers, третий – "Цезаря" и иже с ним, ну а затем понимаешь, что не стоит искать признаки клона у самобытной игры.

В Аксокопане все спокойно

Сюжет "Теократии" незатейлив, как канавка для стока крови на алтаре. Игрок предстает в роли правителя династии Atlan, родившегося в 1398 году (как сейчас помню, интересно было жить, особенно, если ты жрец или сборщик податей). Ваша столица, Halls of Freedom, – всего лишь провинция под властью жестокой, как и полагается, империи Axocopan. Император, подставив уши навстречу гнусному потоку лжи и инсинуаций, который испускал командующий армией Kathapi, обвинил ваш народ в подстрекательстве к бунту и мятежу и, недолго думая, послал легион с целью всеобщего геноц... умиротворения. Поскольку запас лапши для оправдания давно закончился, надо было действовать. Отряд элитной Атланской гвардии под предводительством вашего брата Jarakhi, в свою очередь, под покровом ночи умиротворил имперский гарнизон, и к утру Halls of Freedom оказался в ваших мозолистых реал-тайм стратегических руках. Со всех сторон вашу провинцию окружают горящие нездоровым энтузиазмом соседи: дикие Yaxunas, безжалостные Axocopans, фанатичные Iztahuacans и мудрые Teotitlans, а на горизонте маячит роковое пророчество о конце света. Цель игры состоит в том, чтобы объединить все племена под своей властью, создав Великую Империю Ацтеков. А чтобы никто не мешал вам наслаждаться своей тиранией и деспотичной властью, необходимо еще показать испанцам вообще и Кортесу в частности места зимовки ацтекских раков – словом, дается шанс изменить историю. Аминь.

Стандартных миссий в игре не наблюдается, в наличии одна огромная кампания под названием "Prophesy". Вся карта Центральной Америки поделена на множество провинций, которые принадлежат либо соседним государствам, либо всяким бомжам, то есть никому. Эти последние отмечены белым цветом, их-то и нужно первым делом захватывать. В самом начале вам принадлежит только одна провинция (Halls of Freedom), небольшое войско и куча рабов.

Здесь стоит кое-что рассказать об общественном устройстве ацтеков. По определению, у них был рабовладельческий строй с кастовой структурой. Поначалу в "Теократии" вроде бы все так и есть. Сельским хозяйством занимаются рабы, в шахтах – рабы, на стройках века – тоже рабы. Это до тех пор, пока не заложена хотя бы одна школа. А затем... Раба можно обучить, и получится фермер, дровосек или шахтер. Если помучить в более продвинутом учебном заведении, то на волю выйдет строитель, а то и ювелир. С военными юнитами та же картина, только тренировать рабов надо в бараках. А когда я получил из обычного доходяги наместника провинции, все сразу встало на свои законные места. Это коммунизм. Однозначно.

Ресурсов в игре немало, но основные – это провизия (разных видов), древесина, камень и драгоценности (Jewels). Последний ресурс самый важный, на нем строится вся кампания. Провизия производится на фермах, ранчо и в рыболовных хижинах. Древесина добывается в лесах (странно, если бы это было не так) и практически неисчерпаема, чего нельзя сказать о камне, золоте и нефрите, которые обитают в одноименных шахтах (точнее, в карьерах, если судить по внешнему виду месторождений) и весьма ограничены в количестве. Без камня невозможно построить продвинутые здания, а вот золото и нефрит необходимы для производства драгоценностей в специальных мастерских. Кроме того, рабов тоже можно считать своего рода ресурсом, ибо без оных империя не Империя, а так, Урюпинск в кубе.

Все передвижения между территориями осуществляются с помощью караванов. Строим походный лагерь, загоняем туда народ – и караван готов. Затем направляем его в любую другую провинцию и задаем цель: воевать, торговать или просто что-либо перевезти. Иногда приходят сообщения о событиях, происходящих в той или иной провинции, неважно, принадлежит она вам или кому другому. Направляем туда войско, и вот тут начинается сюжетная миссия. После выполнения задания получаете новое строение, героя или артефакт.

Когда я говорю, что "Теократия" – это стратегия в реальном времени, поверьте, она действительно в РЕАЛЬ-



НОМ времени. То есть, все многонедельные военные походы, все многовековое строительство отнимет у вас адекватное количество времени... (А вы что думали? Реализм в массы!) Ну, есть там опция ускорения времени, но для нас, настоящих стратегов, она не актуальна.

Война – фигня, главное маневры

Какая же Империя без соответствующей армии. Вот и в данной игре у вас будет возможность набрать и обучить армию сообразно самым маниакальным амбициям. Ее численность ограничена только объемом провизии, поставляемой провинцией, в которой эта армия расквартирована. Типов военных юнитов немного. Это меченосцы, причем мечи у них своеобразные, ацтекские – дубина, утыканная вулканическим стеклом или бронзовыми лезвиями; затем копейщики, лучники и командиры, которых можно получить из любого военного юнита. За каждым командиром закрепляется определенный легион, это позволяет создавать боевые и походные построения, быстро разворачивать войска на поле боя и делать другие, непонятные рядовым квакерам, вещи. Каждый воин в армии набирается опыта и со временем становится дедом... хм... становится круче, в общем.

Когда Империя станет достаточно толстой и богатой, можно подключить ее к Космосу, трансцендентально, так сказать. Я подразумеваю магию. Все заклинания, атакующие и защитные, кастуются жрецами. Для обучения которых необходимы пирамиды. Магия ацтеков состоит из пяти Сфер: Солнца, Луны, Звезд, Природы и Духа. Соответственно, пять пирамид и пять жрецов с возможностью апгрейда до высших жрецов. На заклятья расходуется мана, тоже пяти видов. На наивный вопрос: "как ее пополнить?" – есть только один, далеко не наивный, ответ. Во все времена запасы маны пополняли с помощью жертвоприношений, и чем кровавее обряд, тем больше маны можно собрать потом возле алтаря... То есть, я хотел сказать, мана пополняется как бы сама собой... от жертвоприношений. Под нож можно пустить столько рабов, сколько душе угодно. В моем случае, например, рабов не хватило – вот еще один стимул к завоеванию соседних земель.

Графика спрайтовая, это как проклятие большинства стратегий, но оформлена симпатично. Анимация юнитов прекрасная, даром что они довольно мелкие. Зато соблюдено соотношение размеров юнит/здание. Зрелище того, как жрец кастует заклинание, уже стоит того, чтобы пройти игру. Насчет звуков и музыки сказать нечего. Они соответствуют атмосфере игры, а что еще надо? Игровой процесс временами сопровождают качественно сделанные мультики, особенно потряс меня заключительный, его сюжет... Но забегать вперед нехорошо, так что берите жертвенный нож и – вперед... Кто куда, а я в редакцию.

P.S.: Пожалуйста, не пускайте Жилина в наш раздел, а то... коридоры в редакции темные, а стратеги – люди мрачные, несовременные... Средневековье там, вендетта, инквизиция... аутодафе... Ну, вы меня поняли...



Владимир ВЕСЕЛОВ

Heroes of Might & Magic III
The Shadow of Death

Жанр	Пошаговая стратегия
Издатель	3DO
Разработчик	New World Computing
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 64 Mb RAM
Multiplayer	Modem, IPX, null-modem
	Windows 95, 98

"Порядочные люди такие дополнения выкладывают в Интернет для бесплатного скачивания" – такова была моя первая мысль после беглого знакомства с новым аддоном к третьим Героям. Судите сами: новых городов и построек – нет, новых юнитов – нет, новых артефактов – нет, ну и далее по списку. А что же есть? Семь новых кампаний, сотня с лишним новых однопользовательских и многопользовательских карт.

Вторая мысль была более прагматичной: "Вы бы отдали бесплатно то, за что можно срубить немалые денежки?" То-то же. Чай, ребята из NWC и 3DO не глупее нас с вами. Тем более что работу над аддоном они проделали немалую. Кампании достаточно интересные, карты разнообразны, на все вкусы.

Ну а третья мысль появилась на второй день непрерывной игры: "Что-то здесь не так. Похоже, что кое-какие серьезные отличия в игре имеются". Пришлось разбираться на совесть, и оказалось, что в игре есть и новые постройки, и новые юниты, и новые артефакты...

Часть и целое

Самое главное новшество – наличие составных артефактов. Например, нашли вы Necklace of Ocean Guidance и Sea Captain Hat, жмете на любом из них правой кнопкой мыши – получаете описание нового артефакта и предложение его собрать. Если согласитесь, тут же получите Admiral's Hat, устраняющий пенальти за погрузку и выгрузку с корабля (причем преимущества, дававшиеся исходными артефактами, сохраняются). Одно плохо: при сборке артефакта не освобождаются слоты, занимаемые отдельными частями. Впрочем, любой такой составной артефакт можно разобрать, когда надобность в нем отпала, и передать другому герою.

Всего составных артефактов на данный момент обнаружено двенадцать. Простейшие собираются из двух предметов, самые крутые – аж из девяти (например, для сборки Power of the Dragon Father, дающего +6 ко всем основным



умениям и иммунитет к заклинаниям ниже пятого уровня, нужно иметь Crown of the Dragontooth, Red Dragon Flame Tongue, Quiet Eye of the Dragon, Necklace of the Dragonteeth, Dragon Scale Armor, Dragon Scale Shield, Still Eye of the Dragon, Dragon Wing Tabard и Dragonbone Graves). При этом почти все слоты окажутся заполненными, не поможет даже введенный в игру один дополнительный.

По поводу новых построек и юнитов я пошутил, их действительно нет. Ну, разве что крепость (Stronghold) вместо куч камней обзавелась теперь острыми шипами перед стеной. Зато изменился баланс сил при штурме укрепленных городов. Некоторые из них брать стало сложнее (Dungeon, Inferno), другие – проще (Necropolis). Еще появились новые земли, да изменилась цена кое-каких войск – вот, пожалуй, и все основные новшества.

При написании статьи использовалась информация из эхо-конференции fido.ru.game.heroes



Revenant

Life or Death 2: Legend of Doomsday

Жанр	RTS
Издатель	Eaglefly Studios
Разработчик	Eaglefly Studios
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Мультиплеер	LAN

Наверно, только старина Фрейд смог бы объяснить причины такой большой и чистой любви разработчиков игр к роботам. К огромным металлическим болванам, совершенным уродам с позиций военной тактики и стратегии. В большинстве игр, да и фильмов тоже, воюющие между собой звездные империи тратят чудовищные средства и невероятное количество сырья на производство этих неповоротливых мутантов, перебрасывая их затем через пространство и гравитационные колодцы на планеты, где местная артиллерия из подобного вторжения наделает неплохой запас металлолома. Неужели никому в голову не приходит, что точечные ракетные и импульсные удары с орбиты способны привести почти любую планетарную оборону в состояние длительного шока, а атмосферные штурмовики и десант мобильной пехоты в стратегические точки просто швырнут планету на колени к сапогам завоевателя? Говоря "десант" и "мобильная пехота", я искренне прошу вас не вспоминать Starship Troopers, так как, будь великий Хайнлайн жив, он от просмотра подобного шедевра повесился бы. Причем вниз головой.

Теперь, когда идейные враги обозначены, можно предъявить продукт творчества Eaglefly Studios под многозначительным названием Life or Death 2: Legend of Doomsday. Предыстория такова: люди сражаются с роботами в космосе, для чего строят специальные платформы с пушками, заводами, двигателями и солнечными батареями. Платформы летают, роботы летают, ракеты летают, обломки тоже летают... Все это сталкивается друг с другом, некрасиво взрывается... в принципе, статью на этом можно уже заканчивать, выставив рейтинг 0,5, но, боюсь, редактор меня неправильно поймет, так что добавим еще пару абзацев для объема...

Вся суть игры построена на платформах. Нет, не на идейных – на орбитальных. Самое главное здание называется Command Center (без комментариев насчет оригинальности). К нему прицепляются различные строения и соединяются между собой трубами. Вся эта махина постепенно растет и развивается. Но изюминка Life or Death 2 еще впереди, причем величиной с арбуз. К базе (ко всей!.. Боже...) можно пришпандорить движки – Ion Propellers и... Первый и последний раз, когда я попытался отправиться в свободный полет, закончился весьма красочно: запчасти и фрагменты моей базы стартовали по разным траекториям, а экран так трясся, что пришлось даже заглянуть за монитор – не спрятался ли там кто-нибудь... Дело в том, что по игровому пространству разбросано множество астероидов, являющихся источниками SM, и лучше не спрашивайте, что это означает. Так что летать не надо, надо делать Uninst... Надо рассказать о добываемых ресурсах.

SM – от него (или нее?) зависит жизнь солнечной системы, на просторах которой разворачивается действо. Добывается специальными шаттлами с астероидов и... все. После установки Refining Factory о SM можно позабыть. Кроме того, существуют энергетические станции, или Cosmic Radio Radiation (да...). Думаю, их назначение не надо объяснять.

Для защиты базы от вредителей нужно строить форты и оснащать их лазерными и ракетными турелями. В защите нуждаются заводы. Заводы по производству просто роботов, летающих роботов, шагающих роботов... Тоскливо, правда?

Поскольку война идет против роботов, то вы играете за людей. И, соответственно, стороны различаются только цветом: наши красные, супостаты зеленые. Все разнообразие средств уничтожения сводится на нет безобразием графического оформления. Вид только сверху, никаких там вращений вокруг собственной оси а-ля Homeworld. Спрайты и ощущение кустарности всего происходящего.

Музыка в игре обычно является способом поднять рейтинг... То есть, хотя бы на единицу или даже на две. Но в Life or Death 2 музыки нет. Звуки, неприятные для человеческого слуха, есть. А музыки нет. Так что...

P.S. SM – это Space Metal.

Игровой интерес	3/10
Графика	2/10
Звук и музыка	1/10
Оригинальность	3/10
Ценность для жанра	1/10

Рейтинг 2.4

Время освоения: до 40 мин
Сложность: низкая
Знание английского: нежелательно





Макс Донских

Корпорация АЭРОПОРТ

Жанр	Экономический симулятор
Издатель	Бука
Разработчик	Krisalis
Требуется	P-200, 16 Mb RAM
Рекомендуется	P-400, 64 Mb RAM Windows 95, 98

Все мы потребители. Потребители товаров и услуг. В современном для нас работают заводы и фабрики, ездят поезда и поднимаются в воздух самолеты, и не дай бог кому-нибудь посягнуть на наши права...

Нам все просто и понятно: надо добраться из Дублина, скажем, в Рейкьявик – нет проблем. Покупаем билет на самолет с "серебристым крылом", топаем в ближайший аэропорт, несколько часов полета – и мы уже там.

И вдруг в этой простой схеме происходит сбой: например, задержали или отменили наш рейс. Реакция? Праведное негодование, а в худшем случае – еще и иск в суд (правда, в нашей стране выиграть дело против большой компании почти невозможно). И все скажут, что так и надо, что необходимо отстаивать свои законом данные права потребителя. И только те, кто имел удовольствие играть в "Аэропорт", уныло промолчат, ибо они знают, каково это – управлять работой предприятия авиа-индустрии. Они-то знают, что в Рейкьявике прошел снегопад, какого давно не было, и персонал аэропорта уже несколько часов подряд расчищает взлетно-посадочные полосы, а десятки самолетов кружат в небе, ожидая разрешения на посадку. Они знают, что в самый неподходящий момент над Дублином поднимется густой туман и пилотам придется осуществлять взлет и посадку в условиях нулевой видимости по категории 3-С. И еще много всего они знают такого, что недоступно простым потребителям услуги воздушной перевозки...

Вкратце

Игра "Аэропорт", любезно локализованная фирмой Бука на потребу русскоязычной публике, представляет собой экономический симулятор. Сразу разочарую поклонников серии Something Tycoon и любителей "Монополии" – масштаб в игре не тот. Ну не дают разработчики в ваши руки всю авиационную индустрию. Придется довольствоваться одним единственным аэропортом, но в этом-то и прелесть! Ведь вам придется влезть в самые мелкие проблемы и нужды вверенного вам предприятия, разобраться в действии и взаимодействии всех его служб, а награда вам – солидный доход и довольные лица пассажиров.

Можно сразу начать новую игру, тогда вам придется строить свое детище буквально с нуля, что на первом этапе совсем непросто. Для помощи начинающим в игре есть tutorial, то есть обучение – настолько детальное, что научит основам строительства и управления даже несмышленое дитя. Для более солидных игроков tutorial, по-моему, утомителен, зато есть такой вариант, как загрузка сценария, при этом вы получаете в свое ведение готовый аэропорт с базовым набором построек. В принципе, он уже готов к работе, но в процессе вам придется еще многое сделать. Этот вариант может послужить заменой обучения, поскольку сразу можно посмотреть, как должен выглядеть работоспособный аэропорт. При загрузке сценария вам дают некое подобие миссии, например, довести пассажирооборот до определенной цифры. Бывают и менее тривиальные задания: попробуйте-ка безболезненно переоборудовать грузовой аэропорт в пассажирский, да так, чтобы и партнеров не разогнать, и людей привлечь.

Если все же в игре вы столкнулись с непреодолимыми трудностями, есть возможность в любой момент воспользоваться подсказками, выполненными в довольно оригинальной манере: у вас на предприятии как бы работает эксперт-консультант, которому можно задавать вопросы. Вопросы вы составляете по шаблонам и таким образом узнаете то, что вам нужно, без утомительного блуждания по хелпу.

Мы свой, мы новый мир построим

Если уж вы решили хлебнуть всех радостей и горестей Управляющего аэропортом, то лучше начать с начала, то есть с постройки аэропорта. Возникает первый вопрос: где? Разработчики озадачивают нас выбором из более чем 75-ти реальных мест для строительства.

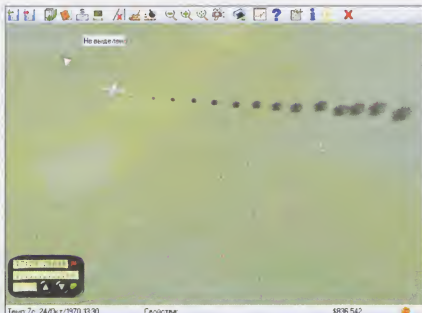
Сначала выбираем континент, затем один из предложенных городов, причем игра предупредительно сообщает нам о погодных условиях, возможных чрезвычайных ситуациях, количестве жителей и объемах международных и внутренних авиаперевозок в данном регионе. Выбрав город, который мы собираемся осчастливить постройкой своего аэропорта, указываем конкретный район в его окрестностях, где мы арендуем землю. При этом учитываем: чем ближе к городу, тем дороже земля, зато лучше инфраструктура.

Ну вот, купили землицы, прикинув "на глазок" ее необходимое количество, – пора начинать непосредственное строительство.

На этом этапе игрок, далекий от аэропортовых реалий, сталкивается с рядом серьезных трудностей: очень



■ Мир глазами диспетчеров. От того, как внимательна они смотрят, напрямую зависит число аварийных ситуаций



■ Отечественные самолеты упрекают в экологической вредности выхлопо – до вы но инастронные взгляните

сложно сориентироваться в нескольких десятках жизненно важных зданий и сооружений, имея перед глазами лишь необъятные просторы арендованной земли, дорогу и куцую ветку одноколейки. Что именно нужно в данный момент строить, вам подскажут (появляются такие специальные сообщения), но вот как все это расположить? Аэропорт должен быть скомпонован так, чтобы и земли хватило, и разные службы работали эффективно, и безопасность не хромала. Тут все подчинено принципу максимальной реальности и здравого смысла: стоянки для самолетов лучше построить поближе к терминалу, чтобы пассажирам было удобней загружаться/выгружаться, службы заправки и техобслуживания стоит расположить недалеко от стоянок, чтобы их юркие машинки побыстрее добирались до воздушных судов, вышку управления воздушным движением грамотнее возвести рядом со взлетно-посадочными полосами... Да, еще желательно уложиться в сумму уставного капитала – $15.000.000 (для нашего человека цифра немалая, а для целого аэропорта – тьфу).

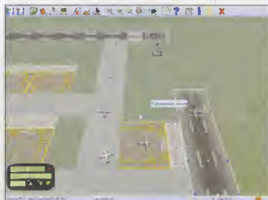
Вроде все просто и логично, но на деле реализовать это очень проблематично. Вот и ломаешь голову, куда впихнуть очередной склад – так, чтобы и к пассажиро-грузовому терминалу стоял поближе, и не перегородил при этом какую-нибудь рулежную дорожку.

Необходимо также заранее думать и о перспективах развития: куда в случае необходимости втиснуть еще одну взлетно-посадочную полосу, где можно будет поместить новый двухэтажный терминал или дополнительный полицейский участок.

Не стоит забывать и о том, что доставить потребителя в аэропорт и довезти его до дома – тоже ваша головная боль (хотя и доход от этого немалый). Отсюда – постройка развитой инфраструктуры (по-простому – дорог): автостоянок, парковок, автобусных остановок, и прочая, и прочая.



■ Пробки на дорогах. Еще бы, каждый хочет воспользоваться именно этим аэропортом



Куда хочу – туда лечу

Вот, наконец, все здания и службы готовы к работе, терминал полон людей, которым куда-то надо, диспетчеры готовы к приему воздушных судов – пора открывать свое детище и вступать в борьбу с конкурентами за контракты с авиакомпаниями.

Предложение сотрудничества от одной из 200 авиалиний должно прийти почти сразу за разрезанием красной ленточки. Если вы построили свой аэропорт правильно, несколько контрактов вам обеспечено с самого старта. Если же предложений долгое время не поступает, стоит задуматься – может, что-то вы сделали не так? Возможно, возвели слишком шикарный терминал, и небольшие компании не могут позволить себе платить за его использование, а гиганты еще не уверены в вашей надежности. Или наоборот – вы предоставляете слишком скудный набор услуг, а перевозки в данном регионе монополизированы крупными компаниями, которые привыкли к большему сервису.

Информация о поступающих сообщениях появляется на пейджере (куда же менеджеру без него), который уютно располагается в правом нижнем углу экрана.

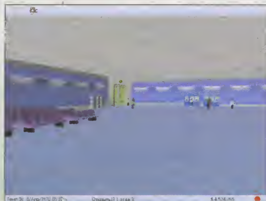
И вот ваш первый контракт. В своем предложении авиакомпания заявляет суммы, которые она может выплачивать за предоставляемые вами услуги, такие как сбор за посадку и взлет, сбор за стоянку, за техническое обслуживание, стоимость литра топлива, цена билета, аренда складов и многое другое. Свой стандарт цен вы можете установить и изменить в лю-

бой момент игры. По своему опыту знаю, что все ставки можно безболезненно поднять процентов на 15-20, а то и больше. Все фирмы, как правило, держат вас за простака и на первый раз предлагают просто смешные деньги (раза в два меньше заявленных вами), их предложения можно смело отклонять (ставим крестики на их ценах и просим перезвонить попозже). Любая авиакомпания вскоре пришлет второй вариант контракта, который стоит принять, иначе вы рискуете потерять потенциального партнера, потому как дважды обиженная компания уже никогда не будет с вами сотрудничать.

Как только вы заключили первый контракт, ваш аэропорт оживает: воздушные суда постоянно взлетают и приземляются, рулят по территории, образуя заторы и пробки, к стоянкам начинают сновать трапы и заправщики, к терминалу постоянно подъезжают и уезжают автобусы, такси и просто автомобили, туда-сюда снуют спешащие по своим делам люди... Красота!



■ Пустячок, о приятно. До и поссожиры скорей предпочтут более безопосный оэропорт



Делаем деньги

Не важно, большой или маленький, грузовой или пассажирский, внутренний или международный – любой аэропорт должен быть выгодным, то есть приносить прибыль. Именно в этом его главная задача, а вовсе не в призрачном "удовлетворении потребностей трудящихся". К тому же, если ваше предприятие будет постоянно нести убытки и уйдет в минус на определенную сумму, игра для вас окончится и вы прочитаете про себя обидное слово "аутсайдер". Следовательно, надо делать деньги, на которые можно расширяться, чтобы удовлетворять все возрастающие запросы пассажиров и авиаторов.

Настроения пассажиров можно определить по выражению кислотного вида рожицы в правом нижнем углу экрана. Авиакомпании же будут в письменной форме прямо выражать свои пожелания (требовать дополнительных складов и так далее).

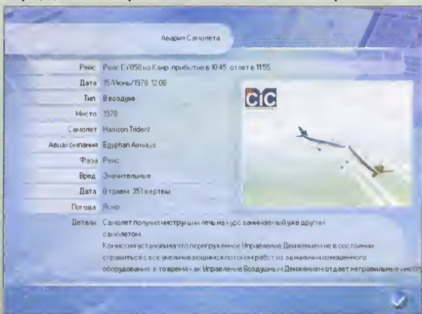
Чем больше доход, тем больше возможностей расширения, модернизации – и больше доход в будущем. Как человек, знакомый с некоторыми аспектами жизнедеятельности реальных аэропортов, могу достоверно сообщить, что доходы аэропорта делятся на операционные, то есть идущие от непосредственно аэропортовой деятельности (взлет, посадка, стоянка, техобслуживание), и неоперационные, то есть все остальные. К последним относятся доходы от торговли в аэропорту, плата за парковку и стоянку автотранспорта, сдача земли в аренду под строительство отелей, заправок и прочего. Со временем эта сфера деятельности начинает приносить даже бОльшие деньги, чем собственно то, для чего аэропорт возводят.

Кроме дохода, критериями оценки вашей работы являются пассажирооборот, денежный оборот и многое другое. По этим показателям ваше детище сравнивается с конкурентами по всему миру, и до чего же приятно добраться до первого места среди более чем 70-ти соперников.

Встречают по одежке

Большинство игроков первое свое впечатление об игре составляют по ее внешнему виду, и это правильно. Ведь более 95% информации человек получает с помощью органов зрения. Krisalis явно собирались порадовать эти органы, насколько им это удалось – уже другой вопрос.

Глядя на рекомендации к машинному "железу", невольно задаешься вопросом – зачем экономическому симулятору 16 мегабайт видеопамяти? В процессе игры этот вопрос полностью исчезает. Разработчики явно



■ ДТП. Тровм нет – это плюс, но вот 351 погибший – это минус



■ Эскадрилья заходит на посадку. Пилоты действуют точно и сложенно, не иначе, в ВВС служили

взяли на себя повышенные обязательства в области изображения.

"Аэропорт" – первый экономический симулятор в полном 3D. Может, это было бы ненужно, если бы перед нами был один и тот же вид с фиксированной точки, но игрок в любой момент может перейти к одной из семи камер. Хотите взглянуть на мир сквозь стекло диспетчерской вышки – не вопрос, любите наблюдать за взлетающими и приземляющимися самолетами – нет проблем. А может, хотите побродить по терминалу и увидеть все глазами пассажира? Или предпочитаете вид из такси? Пожалуйста. И ничего, что при детальном рассмотрении автобус похож на гроб на колесах, самолет – большая популяция пикселей, а в дорогах зияют щели, – не это главное, впечатляет масштаб идеи, а за детальную проработку еще возьмутся создатели клонов.

Проблески начинаются сразу же, как игрок включает опцию погоды. Тут же в недрах его компьютера просыпается и принимается за работу 3D-акселератор, и не зря. Дождь, туман и другие метеоявления смотрятся вполне натурально и частично скрывают видео-огрехи.

В целом игра приятно радует глаз, особенно когда аэропорт заработает в полную силу и все задвигается и заживет своей жизнью. Иногда возникают моменты затишья, когда отлаженная система работает сама по себе, а игроку остается лишь прихлебывать кофе да рассматривать свое творение под разными углами и с разных точек.

Говоря о внешнем виде "Аэропорта", невозможно не упомянуть про заставку, ибо если театр начинается с вешалки, то компьютерная игра – именно с начального ролика. Сделан ролик действительно на славу, и его, как говорится, лучше один раз увидеть.

...но есть недостатки

Конечно, без недостатков не обошлось, но что отличает хорошую, качественную игру от средненького продукта? В посредственной игре сначала натыкаешься на недостатки, а потом ищешь достоинства, а в хорошей – наоборот.

Будем искать. Сложна для восприятия людей непосвященных. Недостаток? Да. Так есть же подробнейшая обучалка, хелп по ходу игры и возможность загрузить готовый аэропорт. Грубоватая графика? Включаем дождь со снегом и для усиления эффекта делаем zoom out. Заскучали от отсутствия экшена? Включаем чрезвычайные ситуации, и начинается такой Rock 'n' Roll: смерч с тайфуном и ураганом, землетрясение, теракты – тут уже не поскучаешь.

Есть, правда, один достаточно серьезный огрех в геймплее. Возник он, видимо, от излишнего стремления разработчиков к правдоподобности. Дело в том, что каждый контракт вы должны лично рассмотреть и либо принять, либо отклонить. Более того, вы лично должны указать каждому прибывающему самолету, когда и на какую полосу ему сесть, и так далее. Поначалу это очень интересно и увлекательно, но когда ваш аэропорт разрастается, когда вы работаете с десятком авиакомпаний, с десятками их воздушных судов, которые снуют туда-сюда, такая рутинная работа надоедает, так как отнимает все время. Пейджер трещит, не умолкая, и весь игровой процесс превращается в подписание новых и обновление старых контрактов, занятие расписанием и прочими утомительными делами. Но что делать, такова плата за успех, и ее сполна платит любой удачливый управленец.

Что можно сказать в заключение? Ничего. Я и так был слишком многословен. Игра качественная, стоящая и пока не имеет аналогов, по-моему, этого вполне достаточно.



■ Можно разглядеть, как пассажиры, только что покинувшие автобус, ждут лифт

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●●●○
Оригинальность	●●●●●●●●●●
Ценность для жанра	●●●●●●●●○○

Рейтинг 7.9

Время освоения: от 2 до 5 часов
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется

Владимир ВЕСЕЛОВ

Imperium Galactica II Alliances

Жанр	Глобальная стратегия
Издатель	GT Interactive
Разработчик	Digital Reality
Требуется	P-200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-300, 64 Mb RAM, 3D
Multiplayer	IPX, Internet

Что определяет судьбу игры? Почему в какие-то играют годами, а другие приходят и уходят почти незамеченными? Где скрывается то неуловимое качество, которое мы пытаемся обозначить странным словом "геймплей"? Сколько и каких фишек нужно ввести разработчикам в свое творение, чтобы оно прочно заняло место в сердцах и на винчестерах игроков?

Вопросов в этом духе можно задавать много, вот только, увы, ответов на них нет. А может быть, это и к лучшему? Чтобы мы с вами делали, если бы была найдена универсальная формула гениальности и каждая выходящая из рук разработчиков игра была бы нетленным шедевром? Ну, игрокам-то это наверняка понравилось бы, а вот игровая журналистика, возможно, прекратила бы свое существование. И не потому, что журналистам больше нравиться ругать, чем хвалить, а потому, что все обзоры игр стали бы похожи друг на друга, как однояйцовые близнецы. Так возблагодарим же судьбу за отсутствие этой универсальной формулы и приступим к разбору игры про Галактических Империалистов.

Галактика под ногами

Рассказывая о демке игры, я высказал мнение, что ее успех или неуспех зависит исключительно от тщательности проработки кампании. А посему начнем рассмотрение полной версии именно с кампании. Только сначала надо бы определиться с терминами. Что такое "кампания"? Если считать, что это набор миссий и сценариев, то кампании в Imperium Galactica нет вовсе. Ну а если предположить, что это нечто глобальное в стиле "Цивилизации", то кампаний в игре целых три.

Вам дается парочка обитаемых планет, небольшой флот, кое-какие финансы и ставится определенная задача. В первой кампании (за людей) нужно найти некий таинственный кристалл, став обладателем которого, вы тут же приведете своих подданных к господству во вселенной. В двух других кампаниях (за Краxенов и Шинари) нужно просто завоевать галактику, причем в одном случае чисто военным путем, а в другом – торгово-дипломатическим. Но вообще-то, как именно вы будете действовать в любой из этих кампаний – дело ваше, а по мере развития сюжета вам будет постоянно подбрасываться какая-то информация к размышлению, будут происходить определенные события.

Кампании абсолютно нелинейные, то есть все зависит от ваших действий, но существует несколько ключевых событий, которые произойдут обязательно. Я четыре раза начинал кампанию за людей и каждый раз попадал в совершенно другую ситуацию. Расположение планет на карте галактики, место старта, соседи – все было разным. Действуя примерно одним и тем же способом, я в одном случае вышел на контакт с соседями почти сразу, в другом – лет через десять, в третьем – еще позже, ну а в четвертом нашел сразу две соседские расы. Но во всех случаях присутствовала атака пиратов на ранней стадии игры, захват их планеты и крепкая дружба с Торговой Гильдией.

Кроме этих обязательных событий есть и более-менее случайные. Например, в двух случаях ко мне обратился некий торговец с просьбой об эскорте, в третьей игре вместо этого был бунт на одной из моих планет, а в четвертой – сообщение об открытии некоего артефакта. Впрочем, в дальнейшем происходили и те события, которых сперва не было; как мне кажется, пройдя игру до конца, вы встретитесь со всеми заложенными в ней событиями, только последовательность их будет меняться.

Введен в игру и ролевой элемент – наемничество. Рано или поздно к вам обратится какой-нибудь прославленный адмирал и предложит свои услуги (за известную сумму, конечно). Если дела идут хорошо, то к вам потянутся и другие вояки, так что вскоре вы сможете сформировать несколько флотов с сильным руководством (зачем это нужно, я скажу позднее). Будут к вам обращаться с предложением услуг и специалисты другого рода – один может мгновенно апгрейдить все ваши корабли, где бы они ни находились, другой улучшит управление колониями, третий поможет в дипломатических переговорах. Как видите, все тут сделано достаточно интересно.

Игровые аспекты

Итак, с точки зрения реплэйабилити все в порядке – пройдя игру один раз, можно тут же начинать новую, ситуация в ней будет совсем другая. Вопрос в том, у многих ли хватит терпения довести до победного конца первую игру. С фанатами глобальных стратегий, микро- и макроменеджмента все ясно: Imperium Galactica II – именно то, чего им не хватало в этой жизни. Тут есть воз-



■ Если и не SimCity, то где-то рядом



■ Моя Федероция уже контролирует четверть Голоктики. Приятно, но ужосно утомительно

можность всласть повозиться с обустройством каждой колонии, добиваясь ее максимальной эффективности (причем, поскольку все в игре сделано в полном 3D, можно руководствоваться и эстетическими соображениями). Можно со вкусом заниматься дизайном кораблей, размещая на них всякие хитрые штуковины и стараясь создать непобедимый флот. Да и строительство самого флота достаточно интересно, поскольку в каждую эскадру можно включать самые разные корабли, с тем, чтобы они взаимно дополняли друг друга. Весьма любопытно сделан и блок шпионажа: каждый ваш шпион – это личность, со своими характеристиками, которые растут по мере успешного выполнения миссий (есть возможность захватывать и перевербовывать неприятельских шпионов, но и ваши могут вдруг оказаться двойными агентами). Неплохо обстоит дело с дипломатией: мало того, что присутствует богатая палитра отношений, так все это еще и по-настоящему работает. Несколько хуже дела с наукой. Существует три вида исследований – космические корабли, танки и планетарные постройки. Для исследований в каждой из этих отраслей нужно строить определенные научные учреждения. Так что исследовательские процессы, вроде бы, должны идти независимо друг от друга, однако этого не происходит – в каждый момент можно вести лишь одно исследование.

Впрочем, это не единственная странность игры. Вот, например,



■ Высодко десонто но неприятельскую плонету

Предыстория

В этой статье не раз упоминается первая Imperium Galactica. Поскольку эта игра появилась довольно давно, в 1997-м году, нелишне будет напомнить, о чем там шла речь. Игра была разделена на ряд последовательных эпизодов. Начинали вы зеленым лейтенантом, назначенным волей судьбы управлять небольшой колонией где-то на окраине Империи. Под вашим началом было несколько планет, только что подвергшихся нашествию врага, несколько истребителей и флагманский корабль. Главной задачей было отстроить экономику планет и привести их к процветанию. Однако по мере прохождения миссии постоянно происходили какие-то события: то пираты нападут на торговый корабль, и нужно срочно его отстоять; то наместник присылает корабль с ценным грузом, и нужно его куда-то проводить; то контрабандисты везут груз какого-то жуткого наркотика, и нужно его перехватить. Невыполнение любой из этих задач означало провал и окончание игры, ну а после успешного выполнения всех вас ждало повышение и переход в следующую часть.

Теперь вам открывался несколько больший участок галактики, появлялась возможность строить корабли и кое-что еще. Сил, естественно, у вас тоже было побольше, а флагманским кораблем становился не эсминец, а легкий крейсер. Дальше все шло по той же схеме: развитие инфраструктуры на ваших планетах, отражение атак неприятеля, выполнение заданий руководства и, наконец, новое повышение.

Постепенно вам становились доступны все новые и новые аспекты руководства империей – дизайн кораблей, научные исследования, торговля, дипломатия. Одновременно расширялась и область галактики, в которой вы могли вести свою борьбу.

Игровой процесс перемежался видеовставками, в которых демонстрировались всякие непонятные события, происходящие с вашим героем. То он замечал какую-то странную фигуру, вроде бы выскользнувшую из его каюты, то чувствовал, как его просвечивают шпионскими лучами, то еще что-то. Дабы разобраться в этих странностях, можно было беседовать в баре корабля с вашими помощниками на всякие интересные темы. Впрочем, толку от этого не было – хотя в игре и присутствовал некоторый квестовый элемент, разрешалась интрига и без всякого

вашего участия. После того, как вы выполняли последнее задание руководства и вас производили в главнокомандующие, выяснялось, что вы вовсе не человек, а специально спроектированный робот. Надо сказать, что, несмотря на простоту и незамысловатость зтого квеста, он держал игрока в напряжении и придавал игре дополнительную увлекательность. Ну а после того, как интрига была разъяснена и игроку становилось доступно все и вся, игра довольно быстро наскучивала.

К другим любопытным особенностям можно отнести систему сменных частей ваших кораблей. Сами корабли (то есть корпус с минимальной комплектацией) строились на судоверфях, а вот оружие и снаряжение – на специальных фабриках. По мере развития научного прогресса можно было выпускать все новое и новое вооружение и заменять им устаревшие образцы. Причем старое оружие не пропадало – оно сдавалось на склад, и можно было его успешно использовать. Скажем, при острой нехватке финансов можно было выбрать из загашника старенькие лазеры и поставить их на вновь созданные корабли. Имелась также возможность торговать устаревшим вооружением.

Основным недостатком игры для российских игроков я бы посчитал то, что она размещалась на двух CD. В далеком девяносто седьмом в ходу были сборники, так что, купив один единственный диск, игрок получал десятка два первоклассных игр. А тут – целых два диска и всего одна игра, непривычно как-то. Другой слабостью Imperium Galactica было отсутствие одиночных сценариев и мультиплеера, впрочем, для тогдашнего отечественного игрока последнее было не столь важно.

в начале кампании у вас есть пара планет и флот. Если вы пошлете свои корабли облететь сферу вашего влияния, то они, скорее всего, ничего не обнаружат. Однако через некоторое время на зтом уже пройденном маршруте вдруг появится звезда с планетой, а то и не одна. Получается, что до какого-то момента ваши корабли не видят звезд, а потом вдруг зти звезды становятся видимыми прямо из ваших колоний. Хотя можно найти какое-то правдоподобное объяснение (скажем, ваш корабль открыл планету, но чтобы разобраться, что именно он открыл, понадобилось некоторое время), впечатление зто производит неприятное. И подобных моментов, когда разработчики в угоду своей игровой концепции пожертвовали правдоподобием, в игре немало.

Но отнюдь не зто может отвратить игроков от Imperium Galactica (мало, что ли, мы видели игр с дурацкими ограничениями и допущениями), главный недостаток игры – как раз необходимость заниматься тем самым микроменеджментом (нет, сие не парадокс: для кого-то зто – достоинство, но для рядового игрока – недостаток). Вот посмотрите: желаете вы, например, обезопасить какую-то новую колонию от атак из космоса и десантов. Стало быть, нужно построить фабрики для производства кораблей и танков. Через какое-то время они будут готовы, но никто не удосужится вам об зтом сообщить. Более того, просматривая "производственные зкраны" разных планет, вы будете видеть, что на интересующей вас планете пока ничего производить нельзя. Может быть, зто оттого, что фабрики не готовы, а может, знергии или людей не хватает, – узнать, в чем именно загвоздка, можно, только лично посетив планету. Вообще-то, можно на глазок определить непорядок, посмотрев на информационное окошко, которое висит в углу зкрана, но там присутствует только самая общая информация.

Скажем, написано там, что в данный момент на планете производится танк, указано, сколько процентов зтого танка сделано, но вы-то давали команду построить пять танков, так какой из них делается – первый или последний? Неизвестно.

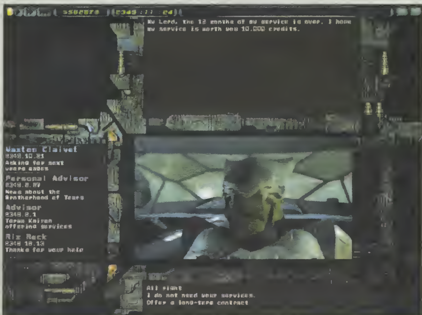
И с автоматизацией производства и строительства не все обстоит благополучно. Можно дать команду местным властям сосредоточиться на строительстве каких-то объектов, задать приоритет. Так что и в ваше отсутствие дела на планете будут как-то идти, что-то будет строиться, но далеко не лучшим образом. Увы, нет такой простой вещи, как очередность строительства. Если вы даете команду возвести злектростанцию, фабрику, научное учреждение, то все зто будет строиться одновременно. Потом может оказаться, что какому-то из зтих объектов не хватит знергии или рабочих, но какому именно – от вас не зависит. Можно, конечно, рассчитывать сроки ввода объектов, но зто сложно и скучно.

С производством танков и кораблей дело обстоит получше, поскольку есть несколько слотов для отдачи команд. Так что можно скомандовать произвести три корвета, потом – десять истребителей, затем – два зсминца, а после зтого – опять несколько корветов. Но и тут есть коекакие неприятные моменты.

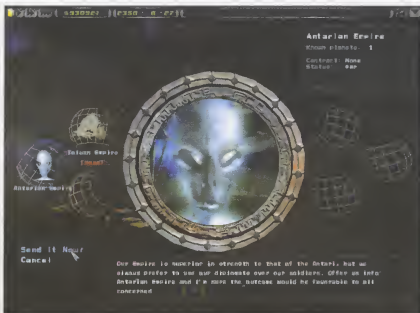
Весьма радует блок торговли – она не просто дает оборотные средства, но и позволяет покупать вооружение. После строительства хотя бы одного торгового космопорта вы сможете покупать танки и корабли, причем иногда тех типов, строительство которых вам пока недоступно. Более того, на продажу выставляются корабли всех рас, так что вы можете сформировать флот из кораблей иностранных образцов.

Сражения

На мой взгляд, зто наиболее сильный и интересный блок игры. Хотя выглядит все зто похуже, чем в Homeworld, но зато управлять битвой куда как проще и увлекательней. Не нужно вертеть поле боя в разные стороны, прикидывать, откуда может появиться неприятель, и отдавать хитрые многопальцевые



■ Наемник требует сваи денежки. Дать или паслать?



■ Это каким же нужно быть дипломатом, чтобы спокойно беседовать с таким уродом!

команды. Собственно говоря, покрутив в первый раз космос во все стороны, позкспериментировав с вариантами обзора и полюбовавшись маневрами кораблей, останавливаешься на простом и привычном виде сверху или в три четверти.

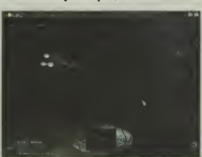
Есть возможность перед началом сражения расставить свои корабли тем или иным способом, правда, возможны только стандартные построения (девять штук). Присутствуют все эти выделения рамочкой, создание групп, отдача приказов и т.д. Словом, повторяю, космические сражения достаточно удобны и интересны. Тем не менее, есть возможность их отключить, то есть передать управление боем компьютеру (вот тут-то и нужны упоминавшиеся выше наемники). В этом случае вам только сообщают о результатах боя, и все.

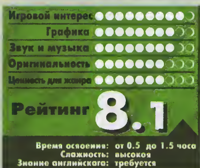
Наземные сражения сделаны похуже – мало того, что их лучше всего вести, исключительно глядя на поле боя сверху (иначе здания заслоняют танки), так еще и AI тут действует далеко не лучшим способом. Впрочем, когда вы произведете большое количество разнообразной наземной техники (а там попадаются довольно любопытные образцы), повоевать на земле будет тоже любопытно. Ну а перед атакой на слабые планеты можно отдать управление боем компьютеру.

Кстати, довольно странно, что при обилии в игре самых разных рас наземные постройки у всех выглядят абсолютно одинаково. Тут авторы явно недоработали.

Да или Нет?

Скорее, да. Поиграть в Imperium Galactica II стоит, и не только потому, что в настоящий момент нет достойного конкурента. Игра достаточно увлекательна, держит в напряжении с начала и до конца. Отмеченные недостатки можно преодолеть, так что в целом они впечатления не портят. Для тех, кто привык пользоваться пиратской продукцией, неприятным фактом будет то, что игра вышла аж на четырех дисках (пираты-то продают игры “на вес”), – ну что же, тем больше оснований на этот раз приобрести легальную версию, наверняка она будет стоить ненамного дороже. А если у вас есть несколько друзей-соратников, можете скинуться втроем на одну игру. Дело в том, что первый диск нужен для установки и одиночных сценариев, а на каждом из оставшихся находится одна из кампаний. Так что все компаньоны могут играть одновременно.





Типа слово...

Здарова, братва. Сегодня умные мысли буду толкать я, великий учитель Кусллдуыы Вкшмук. Товарищ Тютелев ни с того ни с сего ударился в уличный баскетбол, оставив просторы родной редакции. Впрочем, это его сугубо личная отмазка. Мне-то кажется, что у заработавшегося как-бы-редактора-раздела просто кончились умные мысли, которых у него, в общем-то, никогда и не было. А вот у меня их предостаточно!

Во-первых, вступив на стезю управления личным составом отдела симуляции (сплошные, знаете ли, симулянты) я так вымуштровал бедных авторов, что они, не долго думая, разродились кучей материалов. Причем, заметьте, в этом, рекордном по объему и количеству статей разделу сим/спорт, засветились все журналисты, пишущие в "Навигаторе" на указанную тематику. За отлично выполненную работу награждаю почетным орденом Реклесс Драйвера, штатного летчика Банникова, менеджера Лашина, старшего моего помощника, поклонника быстрой езды, амбициозного обладателя "Поршака" Кротеллу, спеца по аркадным гоночкам господина Антона Анатольевича, отважного хоккеиста Стракова, дебютанта-спортсмена Кузнецова (из далекого Саратова, заметьте), ну и, так уж и быть, некоего Тютелева. Благодаря стараниям указанных личностей вы сможете прочитать кучу интересных материалов.

Особенно желаю заострить внимание на рассказах об онлайновых клубах. Оба очень своеобразны и интересны, объединяет и ту и другую организацию фанатичная преданность в одном случае – жанру авиасимуляторов в целом, в другом – одной конкретной серии игр – NHL Hockey. Речь идет о Московской Хоккейной Лиге и виртуальных военно-воздушных силах под английским почему-то названием Russian Air Force. Думаю, статьи вам понравятся.

Любителям отечественного и стран СНГ футбола адресована статья из солнечного Саратова. Занимательный рассказ о стараниях народных умельцев, об их попытках сделать из FIFA 2000 от EA Sports игры, посвященные российским и украинским первенствам и коечему еще.

Ни с того ни с сего обострилась схватка за титул лучшего вертолетного симулятора на планете. Схлестнулись винтами обозренный в прошлом номере KA-52 Team Alligator, Gunship! и еще один KA-52, но на этот раз Enemy Engaged. За локализацию последнего взялись товарищи из Nival, назвав симулятор по-своему, "Разорванное небо". Рассказ об играх прошу читать и жаловать.

Кстати, поспешу поделиться своими мыслями по поводу целесообразности применения руля и прилагающихся к нему педалей в жанре аркадных гонок, где очень часто надо расстреливать противника-хама из "балшой агнедышащий ракэтница".

Есть два типа аркад. Первые – стремительные скоростные, где требуется лишь изредка проходить пологие повороты, нехотя обгоняя соперников. Классическими примерами таких игриц служат сеговские "Дайтона" и "Ралли" или же старичок Motorhead. Пушки нет, мин назад нет. Тут и рулем можно поорудовать, причем не без удовольствия. Сюда же можно с небольшой натяжкой отнести футуристические вещи типа Killer Loop.

А вот для развеселых игр, где царит пальба и хаос, где главное – скорость реакции, а не точное управление, применение "бараночной" установки строго противопоказано. Ведь игры такие изначально затачивались под цифровые контроллеры. Нажал в нужную сторону – увернулся от масляного пятна, газ до отказа – соперник позади. Вся динамика такого рода игр ощущается только при наличии геймпада либо клавы. Примеров подобным играм не счесть. Наиболее свежий – Rollcage. Какой уж там руль!

Такая вот ситуация, дорогой читатель. Думай сам, что тебе ближе. Одно могу сказать, пятый NFS с рулем – это фантастика, а не игра.

И еще. Журнал полнится слухами о моей якобы "желтой бронированной иномарке" по кличке "Запорожец". Вношу ясность в ситуацию. Во-первых, брони никакой нет: явных врагов, которые бы попытались (в реальной жизни) истребить меня в машине, нет, а лишний вес динамике смерть. Во-вторых, почему именно продукция концерна ЗАЗ? А вы только подумайте – заднеприводное, заднемоторное купе! Да, во всем мире таких автомобилей очень и очень мало, и все они исключительно породисты. Кстати, в их числе Porsche 911! Машина ЗАЗ произведена в бывшем СССР, и в такой компоновке являлась самым дешевым произведением советского автопрома. И после этого вы скажете, что коммунизм так и не наступил? Только, пожалуйста, не надо принимать меня за зюгановца. Просто подобное возможно было исключительно в СССР. Расскажу даже хохму по этому случаю.

На одном заводе были строгая бабка, работавшая ревностным чекером всего, что имело наглость передвигаться через проходную и прилежащие к ней заводские ворота. Поддавшие мужики решили поглумится над строгим стражем, а заодно и над своим дружком, который недавно приобрел новый "Запорожец". Бабке были предоставлены заведомо ложные сведения о якобы состоявшемся похищении с территории завода мотора и последующей перевозке его недрах багажника личного автотранспорта. Перевозчиком значился счастливый обладатель "Зипера".

На проходной, по привычке заняв классическую позу "руки в боки", надув щеки и выпятив нижнюю губу, "следователь высшего разряда" Патрикеевна пошла чинить досмотр пытающегося выехать за ворота завода машины – продукции концерна ЗАЗ. Состоялся следующий диалог:

– Чаво везем?

– Дык, ядрить твою налево, себя домой гоню...

– Ладно, ладно, отворяй багажник!

Ничего не подозревающий мужик наивно открыл крышку багажника, который по понятным причинам располагается спереди. Пустота, увиденная Патрикеевной и факт открытия багажника именно спереди контролершу абсолютно не удовлетворили. Ты мине багажничек откупорь! – потребовала бабка, царственным жестом указав на заднюю часть автомобиля.

– Дык, Патрикевна, там ить не багажник!

– Отворяй!

И тогда взору ревностного хранителя заводского добра представилось искомое – новенький мотор. Ах ты, ворюга пакостная! – заключила с чувством выполненного долга Патрикеевна и вызвала милицию. Вы не поверите, но пока старухе не втолковали, что данный мотор – неотъемлемая часть автомобиля, она не успокоилась.

Мой "Зипер" пришлось немного перенастроить. Колеса взял от "Волги", покрышки притащил мне из-за границы мой ученик – М. Шумахер (на Феррари сторожей, подобных Патрикеевне, нет – позаимствовал спокойно). Движок поставил от КАМАЗа. Тормозная система перекочевала с трактора, именуемого в народе "Кировцем". Дури машины достаточно, чтобы со светофора уделать последний "Лансер Эволюшн". А недавно предлагал поменяться с доплатой владелец Феррари "Тестароса". Однако с моим рукотворным чудом я расставаться не пожелал.

Все на сегодня. Искренне желаю вам не встретиться со мной на дорогах,

вами горячо любимый
Reckless Driver

Эконом server:
10 Мб, 3 e-mails,
PHP, CGI, FTP.
Регистрация $10
в месяц $20



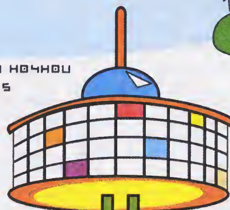


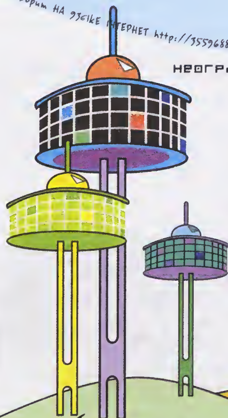
50 часов доступа в любое время суток за $40



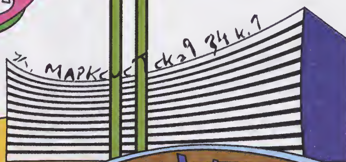
Мы говорим на языке интернет http://3559688449

Неограниченный ночной доступ $25









Ежемесячная абонентская плата $10 в месяц плюс 7 часов халявы в дневное время

Почасовая оплата
с 9:00 до 2:00 $1 за 1 час
с 2:00 до 9:00 $0.50 за 1 час

Design by RED www.redstudio.ru

Krotello

Need For Speed: *Motor City*

"Here I'm – On Da Road Again..."
Metallica, Garage Inc. "Turn Da Page"

Жанр	Аркадные автогонки
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Electronic Arts
Дата выхода	IV квартал 2000 года
	Windows 95/98

Дождались! Или – не "дождались"?.. Тогда – свершилось! Свершилось то, чего в той или иной степени ожидало огромное число здравомыслящих людей, имеющих какое-либо отношение к компьютерным играм. Это событие – выход игры под известнейшим и популярнейшим именем Need For Speed, которая не является продолжением легендарной серии NFS (I, II, Hot Pursuit, High Stakes & Porsche Unleashed). Разбудите глубокой ночью любого геймера и спросите его – что такое NFS? Скорее всего, в ответ вы услышите: NFS – это brand name, rulezzz fareva, mega cool & etc., а потом геймер бросится к своему компу и обязательно продемонстрирует вам, как "зашибись стоит на дороге" его любимый "затюнингованный" Porsche 928 из Porsche Unleashed.

Зная всю крутость и брэндовость NFS'а, было странно видеть, как ребята из Electronic Arts упорно не желают расширять линейку Need For Speed, раз за разом обращая свои взоры на современные спортивные машины (небольшое исключение – последний проект). Ну вот, наконец-то до них доперло, что на таком громком имени можно делать еще бОльшие бабки. Результат – намеченный на IV квартал 2000 года выход NFS: Motor City. Давайте теперь попробуем разобраться, что это за город такой Motorcity и, что за моторы в нем живут, ездят, рычат и коптят :) . Итак – Motor City, Ladies & Gentlemen, pliz welcome!

In God We Trust, или "Однажды в Америке"...

Да-да, в отличие от предыдущих NFS, в которых приходилось гоняться в основном не по американским дорогам и не на американских же вихайлах (не спорю, исключения были), здесь – "мериканьский дух, Заштатьем пахнет". Все авто – американские машины-легенды тридцатых-семидесятых годов, такие, как Ford Coupe'32, Mercury Coupe'49, Chevrolet Bel-Air'57 и знаменитый Pontiac GTO'69. Плюс к этому и другие "классики Свободной Страны" - всякие muscle cars и даже хот-роды. Да и сам город (Motor City то бишь), в котором вам предстоит биться с другими reckless'ами (не путать с моим другом (*очередной в друзья к нему набился – Л.Т.*) Reckless Driver'ом – его желтому "Зиперу" нет равных на хайвэях планеты) тоже находится в Штатах.

Главная маза, как всегда, в том, чтобы замутить себе самую навороченную тачку (плюс "глубокий тюнинг"), выпороть на ней всех и вся, сняв при этом немеряно лавэ, заработать репутацию ненормальнейшего драйвера в сити и забраться на самую вершину "хит-парада" ;) .

Для того, чтобы доказать всем, какой вы крутой драйвер, разработчики предлагают на выбор два основных режима игры: *Outlaw Racing* & *League Racing*.

В *Outlaw Racing* предстоит гоняться по улицам Motor City и всяким задворкам (траффик присутствует) с целью сделать всех оппонентов, срубить денег и, постоянно покупая все более мощные авто, подвергая их различным апгрейдам, постепенно, эволюционируя из 'Fresh Meat' в ранг 'Ace', пробираться к заветному званию King Of The Streets.

League Racing – это гонки на различных скоростных кольцах (овалы есть, их не может не быть, Штаты все-таки) или на замкнутых, закрытых для движения посторонних, городских трассах. Здесь вы зарабатываете не деньги, а пойнты (типа, очки), постепенное возрастание количества которых ведет к выигрышу Motor City Cup.

Прочитав все это, вы, уважаемый читатель, возможно захотите узнать – ну ладно, Америка там, хот-роды, все такое... но, блин, в чем принципиальное отличие от обычного NFS? Отвечу: "Не знаю, не видел пока, но попытаюсь выяснить, девелоперов поспрошаю :) ".

What's Da F**kin' Difference, или Что ответили разработчики...

...А они ответили, что, дескать, ты че, ваще что ль, в натуре, не понял ни фига? Атмосфера там супер-пупер мериканьская. Машинки-то – одна другой круче в Америке были когда-то. Даже музон, который более 20-ти радиостанций играет, пока вы гоняетесь, насквозь пропитан духом и потом Свободной страны (Yankee Go Home! Yankee Go Home!.. – простите, отвлекся). Так вот.

А еще сказали девелоперы, что даже та экономическая модель (покупка-продажа "самодвижущегося экипажа", тюнинг, апгрейды и етс.), которая была в Porsche Unleashed, ваще не катит по сравнению с тем, что они закрутили в Motor City.

А закрутили они вот чего. Для начала стандартный путь: купил авто (хи-



■ Wheel Of Fortune



■ Грязные танцы

ленькую какую-нибудь машиненочку), выиграл пару гонок, заработал денежек, замутил тюнинг а-ля AMG, опять всех "натянул", получил деньги, продал авто, купил чуть покруче и... так снова и снова. Хотя клялись компьютерщики, что в Motor City присутствует такая фенька, как Incredible Customization Depth, то есть, вы сможете поменять в своей машине чуть ли не каждый винтик-болтик-гаечку, что, несомненно, сразу же отразится на поведении автомобиля (знакомое высказывание, правда?). Так, замена, например, "глушака" обернется прибавкой в мощности и новым басовитым рыком мотора.

Новую машину можно еще и выиграть в гонке (помните NFS: High Stakes?), а можно подобрать на свалке какой-нибудь "убитый" экземпляр и, вложив в него бабок и запчастей громадье, вымучить из него настоящий хотрод. Кстати, запчастей, говорят, будет завались – больше тысячи (интересно, будут ли свечи или радиаторы там всякие).

Погонявшись в очередной раз по стритам Motor City со всякими местными психами, вам придется вернуться в Гараж и там потратить часть своих "кровью и бензином заработанных" на то, чтобы привести свое детище в порядок, подкупить кое-каких запчастей или срезать на фиг ему крышу, превратив в кабриолет. Также не забудьте настроить автомобиль под соответствующие погодные условия, покрытие трека и так далее.

Вдоволь наездившись на какой-либо тачке, вы можете, само собой, скинуть ее по "демпинговым" ценам какому-нибудь лоху, хе-хе. А можете и оставить ее в коллекции своего Гаража и потом, лет через сто, демонстрировать внукам и приговаривать при этом: "Вот такой у тебя крутой дед был, внучек!"



■ Yo' Personolity

Имеющий веки – да увидит... Имеющий ухи – да услышит...

Увидит он (геймер, то есть) 6500 полигонов на модель снаружи и около 1500 на интерьер. Через стекла авто вы сможете наблюдать за тем, как какой-нибудь Buffalo Bill с усердием крутит баранку, а если он еще и позволит себе откинуть верх на своей машине, то... "найдете даже прыщик на теле у слона".

Обещают совершенно сумасшедшую физическую модель (если не хуже, чем в Porsche Unleashed, то rulez, хотя машины-то совсем разные), наикрутейшие повторы (почти кино).

Звук тоже будет чумовой. Поставил новый движок или другую какую штуковину – получи усовершенствованный саунд. Имеются сотни спецэффектов и, как я уже говорил выше, клевое радио (наверное, как в GTA).

Все это безобразие должно бегать на 233 "пне" с 32 метрами мозгов, с хотя бы 4Мв видео 3D & DirectX 7+, хотя в идеале необходим 300+ процессор и 64+ Mb. Нужны, разумеется, "форточки" 95/98 (народ, видать, въехал, что с 2000 Виндами справиться тяжко, и игры под них делать отказался, гы-гы).

What 'Bout Online?

Пару слов об онлайновой части. На сайте, посвященном игре, гоночный экшн будет продолжаться круглые сутки. Помимо соревнований, покупки-продажи авто, их апгрейда, приобретения запасных частей и всяких наворотов (по ценам, которые определяются спросом и предложением на ту или иную машину или запчасть), вы сможете початиться, заключить пари, организовать какой-нибудь fan club и так далее. Самые свежие новости вы всегда найдете на страницах Motor City Gazette.

Конец... или начало

Судя по всему, Electronic Arts начинает экспансию на рынок хорошо им известный, изученный и, несомненно, покоренный предыдущими играми серии NFS – на рынок аркадных автогонок. Задача ясна – заработать на брэнде как можно денег. Да, большинство геймеров купят Motor City, так как с уважением и доверием относятся к имени Electronic Arts вообще и NFS в частности. Но палка эта о двух концах. Хорошо, если Motor City окажется абсолютно свежей, совсем не похожей на другие NFS игрой. А если это будет "такая же фигня" с лишь переделанными автомобильными скинами и пейзажами? Каково тогда будет отношение фанатов этой, ставшей эталоном гамесы, к последующим NFS'ам?.. Вам жить, вам решать, вам геймиться! Всем – peace и удачного драйвинга!!! ▲

Reckless Driver

Boarder Zone

Жанр	Аркадный сноубординг
Издатель	Infogrames
Разработчик	Housemarque
Требуется	P- 233, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	P II-333, 96 Mb RAM, 3D
Multiplayer	Сеть
	Windows 95, 98



Экстрим. Звучное слово. Но – экстремалы. Не зкстрИмалы. Тоже ничего. Гора. Слово хорошо известное. И тут на тебе – "сноуборд". Ась? – спросит бабушка...

...когда я учился в ..., был у нас преподаватель-юрист. Имя и фамилия – Билл. Из США, но не Клинтон. Каждый свой юридический рассказ он начинал со случая (вернее, двух). Первый: I was riding down the street and hit babushka. Второй вариант: I woke up and hit my sobaka! Плюс гримасы в стиле Джима Кэрри. Было смешно...

...так вот. Снова в борт? – переспросит незадачливая babushka. Нет, бабушка, снова в небо, в горы, ибо лучше них могут быть только...

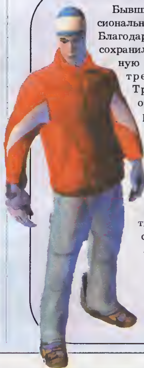
Произнесем еще раз... Экстрим, зкстремалы, горы, сноуборд. Хорошо... Reckless Driver теперь Boarder, Reckless.

Расплодившийся Infogrames

Тематику нельзя окрестить ни избитой донельзя, ни новой. Да, кое-какие попытки товарищами разработчиками предпринимались. Да, кое-что нам понравилось. Основоположниками жанра явились людишки из Head Games. Затем они же повторили собственный подвиг. Было еще нечто похожее, но отчасти футуристическое от Acclaim. Под название TrickStyle. Но зто уже углубления прочь от темы. Так сказать, по мотивам одноименного сноубординга. Но не суть. Тудэй на повестке дня самый, как зто сейчас принято говорить, реальный сим сноубординга. Название которому Boarder Zone.

А вообще, если вы не в курсе последних событий на мировом рынке спорта, знайте и рассказывайте себе подобным невежам, что сноубординг тусуется в олимпийской программе. Это уже не забавы лиходеев, лишенных разума, – зто бизнес, зто деньги. Это профессионалы, в конце концов. А если объявились профессионалы, да вид спорта, популярный в кругах тинэйджерских, то не сваять симуля-





Винсент. Бывший профессиональный гимнаст. Благодаря выучке, сохранил маниакальную страсть к тренировкам. Тренируется от заката до рассвета, злоупотребляет занятиями с железом. Обладает взрывной прыгучестью. Физически вынослив. Характер скверный. Не женат.

тор этого события – просто кощунственно. Поэтому просим встречать, угощая солью и хлебом. Первый сим сноубординга. Без скидок и поблажек.

Была уже у нас одна горноснежная симуляторина. Расплодилась тогда старуха Sierra. Опыт со Ski Racing оказался порочным и неудачным. Посмотрим же, насколько играбельно получилось у рассыпавшихся в релизах за пару прошедших месяцев Infogrames.

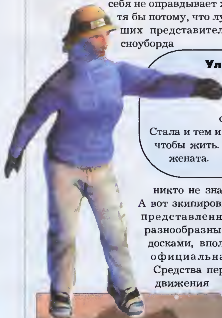
Не по паспорту

Впрочем, с первым "по-настоящему симулятором" я, пожалуй, немного погорячился. Ведь налицо вещицы, с головой выдающие в проекте аркаду.

Пунктик первый. Отсутствие реальных спортсменов. Такому поступку разработчиков легко можно отыскать объяснение (и не одно). Зачем, скажите мне, тратиться на лицензию, запихивая в игру настоящие имена и фамилии реальных спортсменов. Это себя не оправдывает хотя бы потому, что лучших представителей сноуборда никто не знает. А вот экипировка, представленная разнообразными досками, вполне официальная. Средства передвижения по сверкающей кристаллами замороженной воды снежной поверхности различаются по трем базовым характеристикам. Все они, так или иначе, предоставляют игроку больший простор либо для скоростного качения, либо для прыжков в "трубе" с исполнением множественных трюков.



■ Смелая девушка, однако!



Улрика.
В прошлом бомжиха. Ночевала на автобусных станциях, зарабатывала на жизнь торговлей. Вынашивала мечту стать профессиональной сноубордисткой. Стала и тем и другим. Живет, чтобы кататься, катается, чтобы жить. Характер покладистый. Естественно, не жената.

Казалось бы, и персонажи должны различаться характеристиками. И ведь действительно! И до этого у авторов дошли руки! Шесть героев игры ведут себя на трассе строго индивидуально. Большой человек или маленький, легкий или тяжелый, юркий или малость напроломистый – эти факторы заботливо учтены теми, кто не спал ночами, не ел днями, разрабатывая игру.

И еще один небольшой ку за то, чтобы в итоге обозвать достопочтеннейший проект аркадой. Физическая модель, корчась в судорогах, лишилась некоторых своих конечностей на алтаре жертвоприношений игровому интересу и зрелищности. Когда ты воочию наблюдаешь даже за средней руки трюками, не надо сверхдлинных полетов, не надо головокружительных прыжков – ты и так будешь впечатлен. Даже самым средним приемом. Другое дело компьютер. Здесь свои законы. Тут необходимо крупное зрелище. Поэтому-то наши герои смело взмывают в воздух метров на сто в высоту, крутятся там, как прыгуны в воду, и безнаказанно приземляются на обе лапы.

Позабыт и фактор усталости. Дай только трамплинчик и приличный разгон – как спортсмен исполнит подряд несколько сложнейших трюков и, улыбаясь, понесется дальше.

Впрочем, не будь таких уступок со стороны физмодели, игра оказалась бы муторной. А поэтому, признав все ходы Housemarque правильными, отправимся покорять горные вершины (кстати, разработчики, а где симулятор альпинизма?!).

Все о спусках

Реализация управления вполне самодостаточна. Три действия спортсмена плюс направляющие клавиши. Этого довольно для того, чтобы заставить подопечного сломя голову нестись вниз по сугробам, периодически



■ Праехать метрав 150 на заднице для нармальнага снаубардиста – раз плюнуть!





Майк.

Продукт производства Северной Америки. Любит попкорн и НАСКАР. Одновременно с заездами по горам промышляет скейтбордингом. Может почти все, что и взрослые, но хиловат и неопытен. Сбежал из семьи, так как отец культивировал бокс. Характер несформировавшийся. О женитьбе не помышляет.

исполняя сложнейшие финты ушами и прочими частями тела.

Трассы, на которых проходят праздники горнолыжного спорта, – плод активной мозговой деятельности сотрудников конторы Housemarque. Этим логически объясняется наличие прямо на спусках многочисленных пней баобабов (загадка природы – пни баобабов прямо в заснеженных горных вершинах), столбов линий электрифкации (наверное, всей страны), ломовых бульдозеров и просто домов. Вся эта армия препятствий призвана послужить той самой ногой, которой будет поставлена мастерская подножка рвущемуся к победе игроку.

Дизайн трасс никак нельзя назвать незамысловатым. Пологие, скоростные спуски, узкие, коварные ущелья, даже длинные, опасные тоннели, по которым ходят поезда. Такого добра здесь полно. А уж оврагам с трамплинами и вовсе числа нет. Без приличного знания трассы о победе лучше забыть. Кстати, вместе с приличным знанием трассы приходят и правильные навыки управления спортсменом, без которых тоже никуды.

Вообще, начать я бы посоветовал с более уместной для таких делишек тренировки. Для того, чтобы понять – что, как и где нужно делать, не лишним будет залезть в опции управления и включить



■ Чем выше, тем веселее!

Акико.

Сбежала подальше от строгого рисового распорядка японской жизни, от стрессов рядовых японских клерков. Подалась в горы, где и нашла свое признание. Маленькая, выносливая, как любой японец. Старательность позволила овладеть всеми секретами мастерства. Трюки в ее исполнении выглядят очень естественно. Характер скрытный. В прошлом имела неудачный брак с сумоистом.

гонщика-привидение. Не отстаете от него – значит, научились ездить, идете на равных – вы крепкий любитель, делаете его – без пяти минут профессионал.

Объективиость и полнота

Меряться силами придется в трех видах соревнований. Два первых призваны своей крутизной и смертельностью поразить стороннего наблюдателя. Речь идет и визитной карточке сноубординга – прыжках с последующим выделыванием прямо в воздухе "фигур высшего пилотажа".

Air представляется наиболее рискованным вариантом. Впечатляющий разгон до скорости порядка ста сорока километров в час с последующим джампом, во время которого летящий оставляет за собой сотни метров пространства, пафосно прихватывая руками намертво закрепленную под ногами доску, вращаясь вокруг и около своей оси. Техника, сложность, чистота исполнения – все эти параметры учитываются при подсчете среднего балла.

Труба – проще, но тоже обладает своим шармом. Здесь необходимо исполнить как можно больше технических элементов на указанном отрезке. Под зажигательные мелодии и ритмы зарубежной альтернативной и электронной зстрады бордисты вывешивают свои тела над краями "трубы", замирая в поражающих воображение позах. Тут также применена система



оценок ваших действий.

Ну а последний режим предполагает выяснение отношения в непосредственной близости от претендентов на звание лучшего. Рискуя покалечиться, отважные гонщики, рассекая воздух, спускаются под горку, утыкаясь в деревья, падая в расселины, сбивая с ног оппонентов, скребя моргалом по каменистым поверхностям.

В общем, на совесть потрудились разработчики. Быт сноубордиста отобразили всесторонне.

Карл.

Начинал как серфингист. Однако давняя боязнь рыбы вынудила податься в горы. Пионер сноубординга. На его глазах проходило становление зтого вида спорта: от голого знтузиазма до олимпийского признания. Прожженный профессионал. Умеет в сноубординге все. Характер скверный. Боится рыбы. Пять раз женат, один раз разведен. Работает на алименты.

Подтверждения показаиий очевидцев

Завершает мое сегодняшнее повествование описание внешности Boarder Zone.

Всяк, кто хоть раз побывал на горнолыжном курорте, склоняется обозвать те места живописными, изумительными, неподражаемыми. Глядя на то, как выглядят горы в игре, я не могу не поверить словам очевидцев, ибо созданный Housemarque движок предлагает нам на редкость гармоничное сочетание проработанных трехмерных объектов, тщательно отрисованных текстур и злободневнейших спецэффектов. Например, ночью, когда трассы освещаются большими кострами, проезжающий гонщик (зто отчетливо видно) освещается не целиком, а только частью. Великолепны динамические тени. Классно продемонстрировано солнце и его наглые лучи. А северное сияние! Просто супер. Кое-кто наверняка уже предположил, что и требования за все красоты будут соответствующими. Поспешу его успокоить. Игре нужно не больше, чем любому другому проекту дня сегодняшнего, использующему трехмерную графику и приличные спецэффекты. Можно вполне обойтись и без "Г-Форса". Звук представлен шуршанием доски и выкриками/постанываниями сноубордистов.

Охарактеризовать игру можно двумя словами. Красиво и оригинально. Интересно ли для вас лично – зто-го я, естественно, не знаю. Если предложенная тематика вам близка, то быстро за диском. Если нет, то не зто ли повод для знакомства?



Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●●●●●●○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Управление	●●●●●●●○○○
Ценность для жанра	●●●●●●●○○○

Рейтинг 7.0

Время освоения: 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



■ Просто очень красивый кадр!

Reckless Driver

Rally Masters

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Infogrames
Разработчик	Digital Illusions
Требуется	Pentium 200, 32 Mb Ram
Рекомендуется	Pentium II-333, 64 Mb, 3D
Multiplayer	Сеть
	Windows 95, 98

Когда-то я не писал статьи. Когда-то я был свят и занимался исключительно "игрогонянием". Я гамился в гамки ради процесса. Я получал удовольствие и радовался. Сейчас все изменилось. Время, бесчисленное количество релизов и батрачество в рядах "Навигатора" затупили мои чувства, сделали душу черствой. Теперь я не восхищаюсь, а оцениваю, не играю, а тестирую геймплей на пригодность. Да, именно так и превращаются из простых игроков-романтиков в сухих лицемерных экспертов (нет тут ложной скромности, нет).

Но даже такой бывалый тип как я, нет-нет да обнаружит что-то для себя весьма интересное. К примеру, очень светлым воспоминанием остался неповторимый Motorhead. Все эти фонарики и чудо-машины без ускорителя были на редкость интересны и революционны. И я запомнил имя разработчиков. Digital Illusions. Талантливо засветившись, они снова залезли в тень.

Как выяснилось позже, тень создало огромное крыло не маленького европейского паблишера Infogrames. Под этой маркой и появилось второе произведение шведов – STCC. Симулятор. Почти. И вот теперь пришел черед ралли...

Пропитый талант?

Позволю себе, обходясь без долгого ящика, сразу же возмутиться. Товарищи разработчики, куда вы подевали весь свой талант в области визуализации? Неужели вот эту самую игрушку, которая сейчас установлена на моем винте, создали те же люди, которые в свое время выдали нам Motorhead? А ведь "Голова-мотор" – одна из немногих аркад, в которой без применения акселераторов удалось добиться эффектов, что оказались не по плечу многим другим разработчикам даже с использованием 3Д-примочек! Или лучшие умы покинули команду? Как бы то ни было, а уровень графической выделки проекта, по моим нескромным запросам, тянет максимум на "троечку". Даже если установить разрешение с длиной экрана за тысячу точек, да цвет глубиной в номер майки Мэджика Джонсона.

Очень странно смотрятся и модели автомобилей. Самое отвратное в них то, что использовались довольно-таки тошнотворные текстуры не очень высокого разрешения. Как результат такого рода деятельности – покрашенные аляповато и грубо кузова. Да и каркасы машин никак нельзя назвать предельно точными. Например, фары головного света у "Короллы" явно маловаты.

Зато ничуть не ущемлено быстродействие. Опция вывода количественного показателя "фэпэса" прямиком на монитор – ненавязчивая реклама разработчиками своего шустрого детища.

Пожалуй, постучу еще по клавишам, характеризуя звук. Макрея слышали? Так вот, здесь примерно то же самое, с кое-какими добавками (спорным выглядит впервые услышанный мною в симах треск ручника – кажется, в спортивных машинах фиксатор ручного тормоза утилизирован). Есть и кое-какие свои находки. Например, смена шуршания протектора при наезде на различные типы дорожного покрытия. Что касается такого немаловажного фактора как собственный голос для каждого автомобиля, то и здесь дела неплохо. Отличия кое-какие есть, их вполне хватает для того, чтобы поверить, что между "Лянчей" и "Пежо" есть некоторая разница.

Странная схема

Розыгрыш мирового первенства по ралли в самом разгаре, и это ли не повод, это ли не момент для того, чтобы предложить болельщикам виртуальный вариант заездов. Зачастую такими мотивами руководствуются издатели игр среднего пошиба, звезд с неба не хватающих, однако стабильным спросом пользующихся. И, по всей видимости, именно к такой категории разработок стоит отнести рассматриваемый мною в этот морозный июньский вечер Rally Masters. Комары, проснувшиеся от испуга стать замороженными, греются, тоскливо попискивая хоботами, а я все же не без интереса юзаю новый проект.

Местами мне становится очень странно. Ибо происходящее на экране, принцип гонок, можно назвать ралли только с большой долей условности. Это какой-то извращенный аналог популярных соревнований.

Все привыкли к тому, что ралли – это вереница спецучастков разной длины и сложности, с различающимися погодными условиями и временем проведения заездов. И лишь на некоторых этапах пилоты соревнуются не со временем, а с реальными оппонентами. В Colin McRae Rally такие этапы назывались "супер-спецЫал" и были интересны. Но именно в тех пропорциях с гонками по СУ, в каких предлагались. Тутошняя схема странна и загадочна до колик.

На каждой трассе все пилоты раскиданы по турнирной решетке.



■ Кобино, кок и положено, трехмерная

Аналог плей-офф. По результатам заездов (как правило, двух) лучший гонщик движется дальше по турнирной сетке – и так до того момента, пока не окажется в финале.

В другом режиме вам и вовсе предложат яростно попихаться с тройкой конкурентов в борьбе за звание лидера. Двое лучших из квартета смогут померяться силами во все том же противостоянии на кольцевом треке.

По-настоящему привлекает лишь режим противостояния так называемым чемпионам (потому как чемпионов там раз-два и обчелся). Вы выступаете против Колина Макрея, Томми Мяккинена, Дидье Ориоля, Карлоса Сайнца и им подобных. Вновь турнирная решетка, вновь один на один – и так до финала.

Надо заметить, что искусственный интеллект игры на редкость удачен. Логика то тут, то там отчетливо прослеживается в действиях виртуальных пилотов. На каждую сильную сторону игрока у компьютера находится свой ответ. Если я прошел быстро связку медленных поворотов, то оппонент смело отыграется на прямых пологих участках. Противник с гордостью отстаивает свою позицию и агрессивно покушается на вашу. Действительно, интересная борьба. Только вот ралли-то тут при чем?

Все, что душе угодно

Мое сердце еще раз трепыхнулось в волнении, когда я ознакомился с представленным в игре списком автомобилей. Рядовой любитель автотранспорта способен будет воспламенить бумагу своим взглядом, ибо глаза его, как и мои в свое время, загорятся неугасимым пламенем (зто по Петрову и Ильфу, хоть мазстро и предпочитали располагать фамилии в строгом соответствии с отечественным алфавитом).

Много машинов хороших и разных, с дикими буксами, под аккомпанемент визжащих покрышек и рев турбин выезжают из виртуальных гаражей. Хотели раллийную Италию в лучшем воплощении? Пожалуйста – красавица Lancia Delta HF Integrale, 380 лошадиных сил, полный привод и изысканная управляемость в вашем распоряжении. Желали немецкого качества? Получайте монстра Audi S1, злитный гоночный суперавтомобиль, настолько быстрый, что не каждый штурманы в состоянии грамотно и своевременно читать "легенду", передвигаясь в нем по трассе. Есть и Япония, и Франция, Испания и даже Корея. Игрушка располагает подготовленным по раллийной группе внедорожником (хоть и паркетным). Если вам никогда не доводилось гонять по трассам на раллийном джипе, запустите Rally Masters и оседлайте Toyota Rav4 предпоследнего поколения.

В общем, список внушителен, список хорош. А как едут в игрушке зти суперавтомомбили? Можно ли считать Rally Masters хотя бы с натяжкой синонимом слова "автосимулятор"? Знаете, если и можно, то действительно с очень большой натяжкой.

Проработка поведения авто на трассе бесхитростна и больше отдает аркадой, нежели серьезным симом. Многие считали Colin McRae Rally почти аркадной поделкой. По сравнению с Rally Masters зта игра, ни много ни мало, симулятор. А проект Digital Illusions я без ненужных зазрений совести могу охарактеризовать как упрощенную версию произведения Codemasters.



■ Reckless Driver финиширует в своем стиле!

Вполне прогнозируемые заносы требуют от игрока лишь своевременных опережающих движений рулем. Машина реагирует на ваши желания резко и незамедлительно. Похоже на SEGA Rally 2, но все же посложнее. Модель повреждений существует только ради того, чтобы существовать. Никакой практической пользы алгоритм не несет. Любопытно поведение при входе в поворот. Немедленно возникает занос, и машина в скольжении продолжает движение по кругу с радиусом, назначенным игроком. То есть автомобиль не выносит наружу, он не ввинчивается вовнутрь виража, просто чертит необходимую дугу. Потрясающая управляемость. Идеал... наверное, случайно получившийся в игре.

Пожалуй, без проколов воспроизведена лишь физика поведения машины в трех измерениях. Все прыжки, перевороты в воздухе, приземления боком и аварии на редкость логичны. Исполнить сальто на месте, как это получалось в Rally Championship, невозможно.

Занятно, но не более

Rally Masters ни в коем случае не "убийца" Colin McRae Rally, игрушка может конкурировать разве что с SEGA Rally 2 и недавним Rally Championship, но исключительно по части богатства выбора транспортных средств, а также в области управления. Графически проект, не побоюсь этого слова, неудачен. Однако, если зашвырнуть подальше классические раллийные принципы, позабыть о стандартах жанра, то, как один отдельно взятый автосимулятор с аркадными злементами, Rally Masters – неплохой и даже интересный проект.

Одно можно сказать точно. Если вы бесхитростный поклонник жанра автомобильных гонок, то Rally Masters может показаться вам неплохим проектом с рядом плюсов. Ну а если вы издавна считаете себя воинствующим поклонником ралли или же (интересное соседство) наведываетесь в наш раздел редко, то подождите еще чуть-чуть. Глядишь, и второй "Макрей" объявится. На "Фокусе", весь такой нарядный...

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●○○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Управление	●●●●●●●○○○
Ценность для жанра	●●●●●●○○○○

Рейтинг 6.7

Время освоения: 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Леонтий Тютелев

Euroleague Football

Жанр	Футбольный мен-р/сим.
Издатель	Dinamic
Разработчик	Dinamic
Требуется	P-166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-266, 32 Mb RAM, 3D Windows 95, 98

*"Как вы яхту назовете,
так она и поплывет..."*
Капитан Врунгель

Вообще, принцип смешения жанров находит свое применение где угодно, но только не в подотчетном мне разделе. Миксы из стратегий, экшн и РПГ в последнее время стали притчей во языцех. А все, чем могли довольствоваться поклонники спортивных и гоночных игр, так это небольшими вкраплениями "экшн" либо менеджмента.

Помнится, очень давно всплывало предположение о том, что неплохо было бы в одной игре совместить возможности спортивного симулятора и полноценной игры по управлению всей ФХД (финансово-хозяйственной деятельностью) и тактикой команды, то есть менеджера.

Идея так и висела в воздухе, пока ее не достали оттуда умельцы из Dinamic, отметившиеся тем самым в роли первооткрывателей жанра менеджер/симулятор.

Они несовместимы?

Человек предполагает, а Бог располагает. Мы предположили, что из подобного смешения может получиться весьма интересный проект, а на деле (точнее, на реализации) все вышло несколько иначе.

Посмотрим на проблему вот с какой стороны. Попробуем дать определение менеджеру и спортивному симулятору. Уточним, за что мы ценим эти игры.

Пункт первый: менеджер. Человек проявляет желание управлять командой. Он хочет стать единственным, кто будет контролировать всю инфраструктуру клуба. Он непременно станет следить за всеми операциями, тактическими изменениями, трансферами и так далее. Основное внимание уделяется кропотливой работе с подотчетным хозяйством, выбору победной тактики. Игровой процесс неспешен и требует некоторых мыслительных процессов. Реализация матча отходит на второй план (со временем предпочтение отдается быстрым результатам). При игре учитываются многие и многие параметры, на которые разработчики просто закрывают глаза в процессе создания спортивного симулятора.

Пункт второй: симулятор. Здесь другие ценности. От игрока требуется наличие реакции, желание динамично провести время, иными словами, оттянуться. Сидеть и тупо орудовать циферками, выискивать футболиста подешевле и получше, отстраивать кафешки вокруг стадиона – это не для истинного поклонника симулятора (впрочем, не надо думать, что одно отрицает другое). От игры требуется отличная графика, мудрый искусственный интеллект соперника, приятный звук, многообразие вариантов соревнований.

А теперь попробуем совместить вышеуказанные вещи. Получим следующее: кропотливая работа в интерфейсе, с одной стороны, реальный матч – с другой. С одной стороны – смена деятельности как хороший отдых; нежелание некоторых сидеть за передвижением стрелочек или наоборот – участвовать в быстром матче – с другой. Это во-первых. Во-вторых, рано или поздно игроку необходимо будет определиться, во что он, собственно, желает играть: в менеджер или сим? Потому как попытка отстрела двух зайцев сможет обернуться для него громадным количеством нормо-часов, затраченных на прохождение игры. Не стоит сбрасывать со счета и тот факт, что разработчики должны постараться ну очень сильно, чтобы игрушка получалась сбалансированной в части управления командой и не надоела быстро во время матчей. В итоге получаем, как мне кажется, картину несколько утопичную.

Тем не менее, налицо представитель такого скрещивания, прочно обосновавшийся внутри моего сидирома. Посмотрим же, насколько удачен оказался эксперимент.

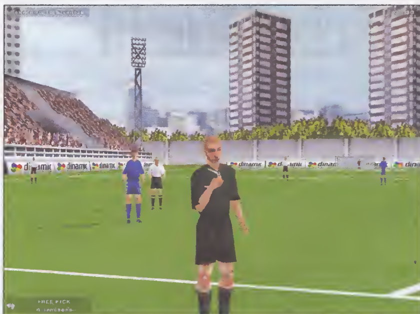
От простого к сложному

Запустив игру, я не переставал удивляться. Ведь, грешным делом, думал, что имею дело с обычным футбольным симулятором. Поэтому подробные досье на всех игроков английской лиги (причем четырех дивизионов), полная информация о клубах и тренерах, а также историческая справка о проведении еврокубков – все это провело на меня неизгладимое впечатление и заставило рассматривать игру как неординарное событие на рынке именно симуляторов.

Дальше началось непосредственное ознакомление с игровыми возможностями. И они показались мне чрезвычайно богатыми: тьма тактических заготовок, развитая финансовая система, полный штат помощников и ассистентов. Портрет каждого из которых анимирован. Но, как говорится в народной мудрости, – чем дальше в лес, тем третий лишний. Все-таки поверить, что все эти возможности и системы являются лишь вспомогательными орудиями обычного футбольного сима, было нельзя. Пришло осознание того, что перед нами удивительный гибрид.

Авторы старались угодить всем, и нельзя сказать, что им это не удалось. К примеру, если вам не по душе заниматься менеджментом чистой воды, вы больше тяготеете к активным действиям на футбольном поле, то опции помощи существенно облегчат вам жизнь. Достаточно включить автоматически выполняемые: финансовые операции, обновление контрактов, выбор тактических схем. А также отключить возраст игроков, предложения от клубов по трудоустройству (в таком случае на ваш выбор – любая команда без ограничений) и управле-





ние клубом в межсезонье, и игра станет в большей степени симулятором.

Что можно

Присущих симуляции режимов типа товарищеской встречи, кубка либо чемпионата в отдельности тут нет.

Основной режим предполагает игру за какую-либо команду в течение целого сезона с участием во всех полагающихся встречах. Для этого вам предложено пять ведущих европейских первенств (Франция, Италия, Испания, Германия и Англия). Помимо высшего дивизиона, доступны и низшие.

Но этим выбор команд не ограничивается. В специальной опции Virtual Competition вы можете выбрать наиболее известные клубы со всего земного шара. Одна только Россия представлена десятком клубов. Помимо всех московских команд, присутствуют еще “Алания”, “Ростсельмаш” и “Ротор”. Приятно то, что составы клубов воспроизведены в игре предельно точно и рейтинг соответствует реальности.

В Virtual Competition можно провести либо единичную встречу, либо разыграть своеобразный кубок, самостоятельно набрав клубы в турнирную сетку.

Основной режим игры мало чем отличается от среднестатистического менеджера. Здесь вы обнаружите практически все, что характеризует жанр. Общение с командой помощников, куда входят врачи, скауты и прочие полезные люди. У вас масса возможностей для того, чтобы скопить капитал: от установления цены на примитивную булочку, до заключения рекламных контрактов. Можно усовершенствовать стадион, “мутить” операции с игроками. Думаю, не стоит перечислять в очередной раз все эти фичи – они нам знакомы.

В роли симулятора

Интересней услышать ответ на вопрос о том, как же все-таки в менеджере впервые реализован управляемый игроком матч.



Знаете, если рассматривать матч в отрыве от игры в целом, то он оставляет довольно жалкое впечатление. Анимация игроков, модели спортсменов, результат использования технологии Motion Capture – все это выполнено практически на уровне вчерашнего дня. Косвенным доказательством чему служит примитивное управление футболистом (всего четыре клавиши). Управление неотзывчивое и негибкое.

Довольно забавно смотрится и сама игра. Велико сходство с получившими в последнее время широкое распространение трехмерными поединками современных менеджеров. Много глупейших, нелогичных ошибок в действиях и своих, и чужих игроков. В целом же, играть просто и неинтересно. Вердикт: как симулятор игрушка не представляет собой абсолютно ничего особенного. Скорее даже, она плоха.

Что касается части менеджмента, то здесь все неплохо, но не более того. Выдержан хороший уровень. Естественно, до Champion Manager 99/00 ой как далеко, однако в сравнении с другими произведениями, рангом пониже, проект смотрится вполне пристойно.

Для первого раза неплохо

Внешние данный Euroleague Football неплохи. Удачным показался интерфейс – приятные цветовые решения и хорошая анимация. Поначалу занимательной кажется музыка, однако со временем и она отключается, ибо музыка – это не для менеджеров.

Плохенько смотрится только матч. Бледные однообразные текстуры не способствуют появлению восторга у играющего. К слову, никуда не годится комментатор. Он бубнит все время одно и то же.

Осталось попытаться понять, что же все-таки за игра побывала сегодня у нас на рассмотрении. Вывод будет однозначен. Мы имели честь лицезреть средней руки менеджер, в котором игрок должен будет еще и управлять всей командой во время матча. Причем процесс игры в футбол нельзя назвать удачным. Поэтому решать вам. Либо установить на комп Champion Manager 99/00 и FIFA 2000, либо осваивать первый в своем роде гибрид. Что касается меня, то я останусь верным традициям и выберу первый вариант.

Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Сбалансированность	●●●●●●○○○○
Ценность для жанра	●●●●●●●●○○

Рейтинг 6.7

Время освоения: до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Krotello

F1 Grand Prix World

Манагерами не рождаются, манагерами становятся!!!
Народная мудрость

Жанр	Менеджер
Издатель	Microprose
Разработчик	Hasbro Interactive
Требуется	P-166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-II 450, 64 Mb RAM, 3D Windows 95, 98

Королевская гонка... Гонка №1 в мире... Высшая лига автоспорта... Как только не "обзывают" чемпионат Формулы 1. Но, независимо от названия, смысл не меняется: перед нами самое раскрученное автомобильное состязание, в котором "гоняются" представители касты элитных автопилотов на технически продвинутых и невообразимо дорогих машинах, собирая громадную зрительскую аудиторию как у экранов телевизоров, так и на автодромах. Здесь крутятся колоссальные денежные средства, работают наиболее грамотные конструкторы, самые одаренные дизайнеры и, разумеется, менеджеры. Представителем последнего класса работников и предлагает стать игра. Впрочем, деятельность компьютерного управляющего всегда отличалась недюжинным размахом и полной вседозволенностью. Вот почему понятие "менеджер" мы будем использовать с некоторой долей условности. Поэтому, взвалив на себя груз ответственности за команду, вы должны понимать, что от каждого вашего действия, от правильности заключения контракта, от выбора спонсора, от умения формировать команду, от точности прогнозов зависит благосостояние принадлежащей вам "конюшни" F1. Итак, готовы ли вы занять место Флавио Бриаторе, Фрэнка Уилльямса, Луки Де Монтеземоло, Рона Денниса и им подобных? Если да, то – go ahead, за победой в чемпионате Формулы 1.

Loggin' On To Server...

Игра встретит вас мельканием болидов образца 1998 года и официальным логотипом FIA. Да, разработчики заполучили лицензию FIA, поэтому все команды и гонщики – реальные. Стоп... Соврал. Один из пилотов носит имя John Newhouse. По-моему, такого в сезоне 1998 года не было? Методом исключения узнаем, что это Жак Вильнев (на тот момент – действующий чемпион, однако).

Ознакомившись (по желанию) с тем, что есть Формула 1 и "че там ваще происходит, в натуре", видим простенький и лаконичный интерфейс. Само собой, сразу лупим по кнопке с милым, девственно чистым именем New Game и... для начала выбираем "конюшню", которой будем "рулить".

Принцип любого толкового менеджера свято соблюден и в нашей игре: чем ломовее и богаче команда, тем легче будет выиграть. И тут... тут "междумордие" обнажает клыки (двуличная скотинка :)). Когда я взглянул на это чудо природы впервые, у меня чуть пиджак не завернулся! Обилию кнопочек, кнопищ, кнопопулечек, различных игровых опций и регулировок позавидует... позавидует любой, кто тащится от "манагеров" и не имеет на своем винте F1 GPW! Однако пугаться ни в коем случае не стоит – на самом деле интерфейс оказывается довольно удобным и практичным (а кому и дешевым).

Для начала о двух разделах, не имеющих непосредственного отношения к менеджменту команды. Речь пойдет о FIA & Options.

Ну, с "опшензами" все ясно, а вот FIA стоит короткого упоминания. Тут вы сможете увидеть историю Формулы, различные результаты, "инфу" о треках и так далее. Кстати, описание трасс (с названиями всех поворотов, прямых, со скоростями и передачами прохождения тех или иных мест на кольце) – просто супер!

Управление вверенной вам "конюшней" состоит из четырех основных направлений: Team, Engineering, Commercial & Racing. Итак, по порядку.

В разделе *Team* предоставляется возможность организовать работу коллектива в целом. Причем менеджмент в данном случае разбит по отдельным Гран-при, что позволяет в дальнейшем поэтапно проследить за всеми изменениями в команде. Вы можете скорректировать статус пилотов, определить основного гонщика, но которого будет работать вся команда, и "сироту казанского" – второй номер, обозначить некоторые финансовые стороны предприятия, правильно подобрать Staff. Приятно было обнаружить уже известный нам по ряду футбольных менеджеров Mailbox. Сюда стекаются e-mail сообщения от пилотов, инженеров, дизайнеров, спонсоров и других участников формульной кухни, которые являются, в принципе, полезными подсказками о том, на что следует обратить внимание в первую очередь. Плюс в этом же разделе можно прочитать кое-какие нужные новости (от FIA, например) и рейтинги команд.

В *Engineering* игрок занимается всем тем, что касается конструирования болидов. Здесь формируется "дезигн" (на следующий сезон), разрабатываются или покупаются high technologies, ведутся работы по строительству собственного завода комплектующих и запасных частей (обычно их приходится закупать на





стороне, уплачивая немалые "лавз"). Организуются тестовые заезды. Контракты с поставщиками двигателей, горючего и "шинниками" (слава Богу, не ярославскими ;)) – еще одна составляющая Engineering, как ни странно.

Commercial... Спонсоры... На первый год участия в королевских гонках контракты со спонсорами уже заботливо заключены, а вот далее вам придется соображать, какому из них и в каком объеме отдать предпочтение, чтобы иметь достойную финансовую и "запчастевую" поддержку. Тут же вы принимаете решения по оплате труда различного персонала, пилотов, инженеров, о бонусах, выплачиваемых им в случае достижения определенных успехов, и др. Также предстоит выяснить, сколько денег необходимо будет потратить на Hospitality, сколько положить в банк, сколько "забашлять" в ценные бумаги или инвестировать еще куда-либо, окромя своей команды.

В *Racing* идет подготовка драйверов и их железных "пони" к гонке. Не премините раздать гонщикам ценные указания: кому и как ехать – быстро ли, медленно ли, далеко ли, близко ли; кто Driver #1, а кто Driver #2. Здесь же собирается гоночный болид – подвески, шины. Очень многое в гонке зависит от четкости и быстроты работы механиков. Поэтому Pit Crew следует уделить особое внимание.

На вышеизложенные четыре раздела приходится около 75% менеджмента команды. Очень важно верно спрогнозировать ситуевину и не "лохануться", потратив всегда недостающие "зеленые" на ненужную в данный момент вещь. Важно вовремя отреагировать на e-mail, приняв соответствующее решение. Важно заполучить наиболее продвинутую технику, спонсоров, дизайнеров, инженеров, пилотов. Важно суметь на довольно долгий срок распланировать будущее "конюшни", грамотно свести "дебет с кредитом". А куда же, спросите вы, делись оставшиеся (но не менее интересные) 25%?..

Receivin' Number Of Messages...

Теперь, наконец-то, о том, что, может быть, и не является главным для игры-менеджера, но имеет свои законные 25% и лично мне понравилось в F1 GPW больше всего, – о гонке.

Для начала вам предлагается отметить те стадии гоночного уик-энда, за которыми вы желаете наблюдать. Можно посмотреть квалификацию или сам заезд, или все вместе.

Перед началом *Qualify Session* вы должны будете определиться с выбором "сухой" резины (если выбрали Dry Soft, то на протяжении всей сессии вы не сможете "обуть" свою машину в Dry Hard, но в любое время есть возможность использования Intermediates или Wets) и вида топлива для каждого из двух болидов.

Когда выбор резины остался позади, приходит время квалификации. Экран в это время заботливо разделится на шесть фреймов, позволив тем самым получить полную информацию о ходе соревнований. Она будет отображаться на четырех из них, и руководить действиями своих пилотов можно в двух оставшихся.

Сообщения, "падающие" из первых четырех окон, весьма разнообразны. Игроку предоставлена возможность наблюдать за происходящим глазами телевизионщиков либо избрать какого-то одного пилота и следить только за ним. Ну, а если вам необходим максимум информации, просто включите карту кольца, на которой машина каждой команды представлена кружочком определенного цвета с номером. Помимо перечисленных возможностей есть еще и куча статистических данных – температура трека, погода, состояние болидов вашей "конюшни", места, занимаемые гонщиками, время отставания, транскрипция радиосообщений между пилотом и штабом команды, сошедшие с трассы и так далее.

В двух нижних окошках представлен ряд инструментов для руководства действиями пилотов, а также "инфа" о том, на каком круге находится кто-либо из них (всего для того, чтобы квалифицироваться в 107% от времени pole position, вам дается 12 кругов), нет ли неполадок с машиной и так далее. С помощью кнопок, расположенных на двух нижних панелях, вы выбираете тактику проведения квалификации в целом (шины,



количество кругов и топлива), отдаете распоряжения гонщикам выехать из боксов (и наоборот), пойти на летучий круг или притормозить, меняете манеру езды (можно сделать ее более агрессивной, что, естесcно, повлечет за собой ускоренный износ болида и увеличит вероятность ошибки гонщика).

Во время самой гонки будет также возможно "заставить" ваших подопечных (или одного из них) атаковать с целью обгона впереди идущего или блокировать того, кто едет за ним (очень удобно для командной тактики). При появлении синего флага нажмите Let Car Pass, дабы пропустить обгоняющего вас на круг. Здесь же можно увеличить скорость просмотра Гран-при до 150% (или уменьшить ее), а можно включить Accelerated Time и досмотреть квалификацию (гонку) в режиме Fast Forward (но в этом случае вы уже не сумеете руководить пилотами) или вообще закончить все это безобразие в любой момент и ознакомиться лишь с результатами соревнований.

Гонка проходит весьма динамично, заставляя играющего по ходу дела принимать решения и пребывать в перманентном напряжении. Например, динамичное изменение погодных условий или сломанное в борьбе антикрыло могут стать причиной внепланового пит-стопа, и промедление в таком случае будет стоить вам массы потерянного времени, а возможно, обернется сходом с дистанции.

Receivin' Message 6 Of 25...

Сейчас настала пора сказать пару слов о том, что не имеет большого значения для настоящего менеджера. Речь пойдет о графике и звуке.

Телетрансляции с трассы выглядят весьма достойно, хотя могли бы быть и покруче, учитывая размер каждого фрейма в четверть экрана. Разработчиками для демонстрации происходящего применен хитрый прием, больше характерный для жанра квестов. На фотографические изображения участков трассы накладываются трехмерные модели болидов, которые масштабируются в зависимости от ракурса. Проработка трехмерных объектов для менеджера сделана весьма неплохо. Минус кроется в следующем: если у вас недостаточно мощная машина, то для обработки трехмерной графики и множественных просчетов мощностей вашего компа может хватить разве что на очень неспешную работу.

Очень радуют чудные виды в дождливую погоду. Плюс к этому отличное изображение движения машин по кольцу-карте, заезды в боксы и понятный, хотя и не с первого раза запоминающийся интерфейс. Нельзя



не отметить и неплохие графические отображения состояния болидов, трассы и др.

Что касается звука... Ни для кого не секрет, что многие играют в "менеджеры", попросту выключая его. Здесь можно поступить так же – визжание двигателей и треп между пилотом и штабом команды во время гонки надоедают довольно быстро, а другой озвучки почти нет. Хотя, подождите. Не забудьте послушать зашибенный ambient а-ля Aphex Twin, играющий вне гонки.

Loggin' Off From Server...

Ну что ж, пришла пора расставлять точки над "i" и прочими хитрыми буквами различных алфавитов. В данном случае точка будет жирной. Microprose & Hasbro Interactive потрудились на славу, в их менеджер хочется играть, открывая все новые его возможности. Со временем интерес только возрастает, постепенно познаешь все нюансы управления своим огромным предприятием. И то, что это предприятие – команда Формулы 1, радует втройне. Приятно ощутить себя на верхушке автоспорта! Поэтому всем, кто любит грамотные "менеджеры", всем, кто любит F1, и всем, кто просто уважает достойные произведения гейм-индустрии – MUST HAVE!!!





Леонтий Тютелев



F1 2000

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	EA Sports
Требуется	P-233, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-II 433, 96 Mb, 3D
Multiplayer	Интернет, LAN
	Windows 95/98

В Америке не привыкли мелочиться. Если машина – то гигантский пикап, если двигатель для машины – то пятилитровый V8, если НАСКАР – то 100 овалов, если катастрофа (в кино) – непременно мировая. Прямые выходцы из Штатов, EA Sports верны устоям родного для них быта. Производственные темпы, набранные компанией в конце девяносто девятого – первом квартале двухтысячного годов, ни дать ни взять – стахановские. В придачу к ежегодным бейсболу, хоккею, соккеру, баскетболу, американскому футболу добавлены гольф, футбольные менеджеры, симуляторы мирового первенства по мотогонкам и чемпионата первой Формулы. Игры выходят чуть ли не каждый месяц, заставляя думать, что в EA Sports набран штат роботов. И, что самое удивительное, ни один из проектов не оказался в итоге провальным. Мало того, все они, так или иначе, сравнивались с лучшими образцами жанра в том только случае, если таковыми не являлись. Ситуация грозит повториться и с первым в практике игростроения EA Sports симулятором Формулы 1. Перед нами проект без явных изъянов, который, скорее всего, будет держать пальму первенства в своем "царстве" до выхода Grand Prix 3 от Джеффа Краммонда и Microprose.

Полная лицензия

Итак, очередной сим по мотивам заездов F1. Нам снова предстоит заняться поиском 10 отличий. Впрочем, достойных представителей жанра не было видно уже почти два года. Конечно же, игры подобные выходили, только вот не тянули они до уровня непреходящей классики.

Лично я был и остаюсь при мнении, что за всю историю имитаторов Ф1 было создано лишь два действительно серьезных проекта. Это GP 2 от Microprose и F1 Racing Simulation от Ubi Soft. Все остальные попытки неизменно заканчивались если не полным провалом, то очередной посредственностью в любом случае. Сколько их прошло через мои руки. Всех и не упомнить. Power F1, Formula 1, Formula 1 Gold Edition, Formula One 99, Official Formula 1... А ведь были еще и полулицензионные или вообще неофициальные поделки, "игры-однодневки"!

В принципе, в любом жанре есть эткие столпы, отцы-основатели, платиновые стандарты, на которые равняется большинство. Поэтому ситуация в общем стандартна.

А с другой стороны, EA Sports не впервой быть лучшими. Вспомните, сколько классических спортивных произведений вышло из-под пера этой популярной команды. А сколько еще выйдет. Поэтому предпринятую попытку американцев показать нам, "как надо делать современную Ф1", нельзя считать необоснованной. Огромный опыт создания хитовых игр плюс штат высококлассных программистов, художников и дизайнеров позволяют с оптимизмом смотреть в будущее любого проекта компании.

Чемпионат 2000 года (реальный) уже давно шествует по автодромам старушки Земли. Вновь зрители с замиранием сердца следят за противостоянием "Феррари" и "МакЛарен". Вновь трибуны стадионов ломятся от наплыва многотысячных армий фанатов, а те, кому не посчастливилось стать очевидцами, замирают у экранов телевизоров, отчаянно поддерживая своих. Но "свои" имеют свойство проигрывать. Вот для товарища Алаева "свои" – это "серебристые" люди из "МакЛарен". В прошлом сезоне они радовали его куда как чаще, нежели в нынешнем. А для меня "свой" – это невезучий француз с итальянскими корнями Жан Алези. Он обзавелся свойством не выигрывать уже бессчетное число раз. Однако ж болельщицкие пристрастия я менять не привык, и поэтому единственной отдушиной становится виртуальный чемпионат.

Очень приятно было, запустив новую игрушку, обнаружить в ней полную лицензионность всего происходящего, неукоснительное соблюдение регламента соревнований плюс имена всех гонщиков и, разумеется, все до одной конюшни чемпионата. Впрочем, подобный подход к созданию игр всегда был присущ творцам из EA Sports. Среди проектов американцев я, честно говоря, не припомню чего-то не лицензированного.



На вырост?

Как уже было сказано, F1 2000 создавалась с нуля. И, может быть, именно это послужит оправданием тому, что графический engine вышел не шибко удачным. Впрочем, не берусь судить за все компьютеры в мире, однако на моем (Celeron 433, 64 Mb RAM, TNT2 32Mb) игрушка на привычно высоких разрешениях и максимальной (тоже привычно – к хорошему быстро привыкаешь) высокой детализации позволяла себе наглость "ползать". Такого хамства я не терпел очень давно. В итоге, после долгих бес-



плодных попыток "договорится" с движком пришлось остановить свой выбор на маловразумительном разрешении 640 на 480 при детализации среднего уровня. И даже в таком случае, стоило мне оказаться во время гонки в гуще событий, под ужасающий скрежет "винта" проект снова начинал колдобиться и артачится. Нехорошо все зто, господа разработчики.

По все видимости, движок создавался с прицелом на будущее (уверен, продолжения будут). Возможно, через годик на мощном Itanium'е с ускорителем следующего поколения все будет выглядеть мило и бегать шустро, но сейчас... тот уровень графики, на котором можно реально, с приличным числом кадров в минуту играть, не впечатляет. Добавим сюда средней проработки болиды, посредственные текстуры заднего плана и минимум графических зффектов. Вот она, унылая картина дня сегодняшнего.

Но не стоит сбрасывать со счетов и то, что перед нами симулятор, а следовательно, немалая часть производительных мощностей компьютера тратится на просчет поведения болидов на трассе, на руководство действиями искусственных соперников, на управление моделью повреждений, в конце концов. Учитывая же то, что данные аспекты игры отработаны без нареканий, заторможенность движка и неброскость графики проекту можно простить. Да и вообще, еще не так давно при создании хардкорного симулятора разработчики руководствовались принципом, в наше время, к счастью, немного позабытым: "Симулятор – зто, в первую очередь, реализм, во вторую – управление, в третью – графика". Поэтому советую довольствоваться качественным геймплеем, солидной физикой и чутким управлением, речь о которых пойдет ниже.

Диалог

В многочисленных опциях произведения понимающий игрок найдет для себя массу полезных возможностей. Вы сможете выбрать уровень мастерства соперников, по желанию включить либо наоборот избавится от многочисленных опций помощи. На редкость приятно то, что любую "подмогу" можно задействовать прямо по ходу гонки. Чувствуете, что не справляетесь с машиной в поворотах, что постоянно возникают неконтролируемые заносы задней оси, – смело включайте "анти-спин". Не справляетесь с торможением – воспользуйтесь помощью компьютера.

Большое разнообразие в графических настройках. Наверняка авторы учли то, что подавляющее большинство потенциальных игроков вряд ли обладает требуемыми для высокого качества графики "силиконами".

С игровыми возможностями ситуация следующая. Вы можете принять участие в тренировке на любом треке с любыми погодными условиями. Для достижения полного единения с болидом можно пробовать разнообразнейшие настройки. Кстати, для ленивого геймера уже предусмотрен ряд заранее подготовленных "сетапов".

Следующим режимом игры значится одиночный гран-при. Последний и основной вариант - чемпионат.

Перед началом каждого гран-при вам будут показывать небольшой ролик о следующей трассе, знакомить с положением в чемпионате пилотов и команд, давать краткие справки об участниках.

В общем, то, как устроен разработчиками диалог между игрой и юзером, заслуживает уважения. Найти общий язык с проектом сможет любой заинтересованный в зтом человек.

К вопросу об управлении

В прошлом номере я делился с читателя мыслями по поводу целесообразности покупки рулевой установки. Были кое-какие сомнения на зтот счет. Спешу их развеять. Настоящему поклоннику автомобильных симуляторов вообще, и Формулы 1 в частности, руль просто необходим. Особенно отчетливо сей факт был осознан в период знакомства с F1 2000 и Rally Masters.

RM, в силу своей откровенно аркадной направленности, оказался более склонен к сожительству с тривиальным геймпадом. Динамизм событий и постоянные заносы неважно уживались с рулевой установкой, даже на максимально чувствительных настройках. Когда же руль был отложен в сторону, победы так и посыпались в мои руки.

А вот серьезный F1 2000 никак не желает дружить с геймпадом и ему подобной клавиатурой. Играя в F1 2000 с цифровым котроллером, вы заранее ставите себя в неравное положение с компьютером. Там, где для плавного прохождения виража с рулем достаточно лишь сбросить газ и слегка повернуть баранку в нужную сторону, с клавиатурой или геймпадом вам придется судорожными движениями пальца постукивать по клавише поворота, пытаясь задать требуемое направление, одновременно занимаясь тем же с кнопкой газа/тормоза. Одно неверное движение – и игроку светит газон. И даже если вы мастерски владеете клавой, тех преимуществ, которые дает руль, не получите никогда. Может быть, помните, когда-то давно в среде поклонников 3D Action не утихали жаркие споры между "трактористами" и "мышистами". По-моему, со временем руль так же вытеснит клаву для автосимов (настоящих), как когда-то ее потеснила мышь в FPS.

Суть симулятора

Вот мы, наконец, добрались до сути любого уважающего себя и уважаемого в народе серьезного, можно даже сказать, дотошного автосимулятора. Ниже речь пойдет о физической модели F1 2000.

Сразу оговорюсь – для того, чтобы по-настоящему оценить физмодель игрушки, вам придется отключить все опции помощи и обзавестись рулем. Ибо только при таких условиях возможна адекватная оценка стараний программистов. Не будет лишним включить повреждения, ибо они, как ни крути, тоже неотъемлемая составляющая "физики".

Игрушка заставляет почувствовать, что вы управляете весьма своенравным агрегатом. А как еще прикажете называть машину, на задних колесах которой сосредоточился табун поголовьем почти в тысячу лошадей. При резком старте, если переусердствовать с газом или совсем немного повернуть руль в сторону, произойдет полная потеря контроля над болидом. Резко развернувшись вокруг своей оси, машина обязательно встанет поперек трассы. То же самое произойдет, если вы при выходе из поворота слишком сильно нажмете на педаль газа. Мгновенный срыв задней оси – и как плачевный результат – абсолютно неконтролируемые "танцы".

Не рекомендуется также блокировать колеса в поворотах (в первое время неплохо воспользоваться опцией помощи, которая предполагает включение на болиде некоего подобия

АБС). Если вас все же угораздило вылететь с трассы, возвращаясь обратно на полотно, помните, что грязные в течение некоторого времени покрышки не обладают повышенными сцепными качествами. Трогаться надо осторожно.

Опытный симуляторщик наверняка обратит внимание на нюансы в поведении автомобиля, которые появляются в зависимости от ряда настроек. Так, если увеличить угол атаки антикрыла, болид станет более цепко держаться за дорогу, однако максимальная скорость упадет. На чемпионатах укороченного типа можно порекомендовать заправлять перед стартом соразмерное количество топлива – лишний вес в гонках ни к чему. Но знайте, что легкий болид непослушен.

Естественно, можно и нужно подбирать под свой стиль вождения тип резины, менять передаточные числа коробки передач. Делать все это необходимо, исходя из свойств конкретной трассы, а также погодных условий.

Терпеливые игроки, которые предпочитают проводить гран-при полностью, рады будут возможности планирования время проведения питстопов.

Сам заезд в боксы исполнен довольно удобно. Когда машина в автоматическом режиме катится к механикам, игрок в реальном времени может указать, что необходимо сделать в данный момент. Починить неисправности, поменять резину, долить топлива. Выбор за вами.

Ну, и немного о модели повреждений и искусственном интеллекте. И то и другое, хоть и оставляет желать немного лучшего, впечатления от игры не портит.

Соперники немного грубоваты – раз. Неадекватно реагируют на происходящее (въехать со всего хода в корму, даже не попытавшись затормозить или объехать – это в их стиле) – два. Но в целом каждый отдельно взятый гонщик является умелым пилотом, даже если номинально он аутсайдер. Учтены также реальные силы гонщиков. Основными конкурентами игрока являются Шумахер, Хаккинен, Барикелло, Френцен и даже Вильнев (удивительная прозорливость – предвидеть взлет BAR с мотором Honda!).

Модель повреждений... есть. Однако ее нельзя назвать цельной и законченной. Я так и не понял, почему мой болид уверенно несся почти на максимальной скорости без переднего спойлера с восьмерками-колесами.

Очень достойно

Произведение EA Sports глубоко по содержанию. Явно не на один день. Рад констатировать свершившийся факт: первая попытка господ "спортсменов" на ниве серьезного симулятора оказалась успешной. Грамотная проработка физической модели, с точностью воспроизведенный регламент соревнований, реальные пилоты и команды в полном составе. Неплохая графика. Это исчерпывающий перечень качеств, которыми должен обладать достойный симулятор.

F1 2000 – игра, как минимум, на три-четыре месяца. Мне почему-то кажется, что до выхода GP3 вряд ли появится что-то лучшее.

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Реализм	●●●●●●●●○○
Ценность для жанра	●●●●●●●●○○

Рейтинг 7.8

Время освоения: 1 час
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



Alex Lashin

Player Manager 2000

Жанр	Футбольный менеджер
Издатель	3DO
Разработчик	ANCO Software
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II-266, 64 Mb, 3D
Мультиплеер	N/A
	Windows 95, 98



Что делать старому больному человеку, беззаветно любящему футбол, но по причине негнущихся суставов, снизившейся за последние десятилетия реакции и плохого зрения с трудом могущему собственно играть в него? А особенно – если он любит эту великую игру во всех ее проявлениях, хорошо подкован тактически, обладает недюжинной фантазией и богатым жизненным опытом? Ответ очевиден: играть в футбольные менеджеры. Одна проблема – от огромного количества ФМО (футбольно-менеджерского отстоя; аббревиатуру придумал буквально только что, надо будет запатентовать, хе-хе) у старого больного человека запросто съедет и так уже неважнецкая крыша. Все это я говорю к тому, что проект под названием Player Manager 2000 старым больным людям безоговорочно противопоказан.

Ну ладно. Перехожу к делу. Перед нами менеджер, причем серийный (причем – отстойный). Название мне знакомо, вроде бы даже когда-то во что-то подобное играл, но, увы, вспомнить более конкретно не могу, запамятовал (да... сдаю... склероз, однако...). Помню, что не понравилось, и все. Короче, игрушку я запускал с явным пренебрежением. Эх, что все-таки может быть лучше старого доброго Championship Manager? - думал я, пока шла инсталляция. Конечно, ничего! Так оно, в общем-то, и оказалось.

I HATE this game!!!

Нет, ну почему у подавляющего большинства менеджеров настолько поганый интерфейс! Мне уже осточертело почти в каждой статье изливать море желчи и праведного гнева на тех, кто делает интерфейсы. Однако никуда от этого не деться – вот и приходится раз за разом заниматься таким неблагодарным делом.

Интересно, играют ли создатели всяческого ФМО в другие менеджеры? В те же Championship Manager, Ultimate Soccer Manager... Создается впечатление, что или не играют, или играют, но пользы из этого не извлекают и учиться на творениях конкурентов не желают. А ведь есть же примеры перед глазами, надо только посмотреть! Спартанская лаконичность серии Champion Manager, подкупающий своей простотой, удобством и невероятным изяществом интерфейс USM – вот на чем надо учиться всяким бесталанным игроваятелям! В этой же игре не то, чтобы совсем беда, но в целом запущено сильно. Ну не нравится мне, когда нельзя за два-три клика сделать все, что душа пожелает. Ну не нравится, что для выхода из меню замен во время матча надо сперва перейти к просмотру составов, а оттуда – на поле. Я люблю так, чтобы въезжать надо было в фишки игры, а не интерфейса. Здесь же – пока врубишься, как управлять, желание осваиваться собственно в менеджерской части безвозвратно улетучивается.

А менеджерская часть, в принципе, находится на довольно крепком среднем уровне, играть можно, если интерфейс перетерпите. Ничего сверх плана, конечно, но скоротать вечерок-другой – вполне. Но не больше, ибо пресно как-то все, особенно после Championship Manager 99/00. Нет тех эмоций, нет переживаний. Подстраиваться под конкретного соперника практически не нужно, разве только если ваша команда заведомо слабее соперника. В остальных случаях хватит "домашних заготовок".

О, я самый больной человек в мире... (с) Карлсон

Просмотр матча в этой игрушке, к сожалению, окончательно портит сложившееся (среднее) впечатление, роняя его до явно отрицательного.



Существует три способа созерцания происходящего на зеленом газоне. Первый – собственно матч. Тут всплывает дрянная анимация, отстойный звук (звук во всех случаях отстойный, равно как и музыка) и невысокое качество текстур. Да, и еще: когда до конца матча остаются считанные минуты, и надо отыгрываться, свои игроки все так же тянут время при подаче угловых, розыгрыше свободных и ударах от ворот. Я понимаю, что в менеджерах показ матча – всегда условность, но легче от этого не становится.

Два других режима, подробно останавливаться на которых нет смысла, поражают еще более отвратительными спрайтиками, мечущимися по схематичному полю, и низкой информативностью. Играть дальше, одерживать сомнительной ценности победы, вникать в нюансы средней, невыдающейся игры, просто тратить на нее свое время – не хочется. Поэтому резюмирую.

Игра хоть и не полный отстой, но весьма близка к этому. Рекомендовать ее можно только в качестве этакого "озверина", если вдруг понадобится выработать в себе гневное отношение ко всему на свете или выместить злобу на ком получится. Но если вы все-таки решитесь Player Manager 2000 для использования в указанных целях – ни в коем случае не показывайте игру старым больным людям и не запускайте ее в их присутствии.

Игровой интерес	●●●●●○○○○○
Графика	●●●●●○○○○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Дизайн	●●●●●●○○○○
Ценность для жанра	●●●●○○○○○○

Рейтинг 5.3

Время освоения: до 2 часов
Сложность: средняя
Знание английского: обязательно

Адам Опель

NASCAR 2000

Жанр	Автосимулятор
Издатель	EA Sports
Разработчик	Stormfront Studios
Требуется	P-200, 32 Mb
Рекомендуется	P-II 333, 64 Mb, 3D-уск.
Multiplayer	Сеть
	Windows 95, 98



В каждой стране свои специфические потребности. Например, в Англии люди с ума сходят от разного рода футбольных менеджеров, в Японии народ тащится от тамошних РПГ, в России предпочитают пиратский софт. Особняком стоит страна Америка. Людские массы там тянутся к охоте на оленей и компьютерному НАСКАРу. Соответственно, и игрушек такого плана в Соединенном Заштатье пруд пруди. Одних охот в последнее время нарожали штук 15, а уж "наскарам" и вовсе несть числа. Выпускаются такие творения с незапамятных времен, радуя свои приходом американскую компьютерную тусовку почти каждый квартал.

С недавних пор широко популярная "спортивная команда" EA Sports также включилась в гонку по созданию самого-самого сима овальных состязаний, набившись в конкуренты старичку "Папирусу".

Пословица гласит, что дурной пример заразителен. Подтверждая народную мудрость, EA Sports предлагают нам второй по счету симулятор НАСКАРа за последние шесть с небольшим месяцев.

Под копирку?

Раньше все творцы спортивных игрушек если не копировали, то старались делать свои игры похожими на произведения заокеанских мастеров. И уж никогда плагиатом не занимались сами EA Sports. Но времена меняются, и, ступив на землю, на которой ранее которой властвовал ставленник Sierra – Papyrus, товарищи "спортсмены" не решились на изобретение нового велосипеда.

Во многих аспектах игры вышеупомянутых компаний похожи. А уж строением интерфейса NASCAR 2000 и вовсе непозволительно сильно напоминает всю серию "Папирус".

Конечно же, не обошлось и без кое-каких нововведений. Если амбиции бьют через край вашего молодого организма и вы намерены сразу доказать всем, и в том числе себе, какой вы крутой гонщик, то для вас услужливо подготовлен вариант заезда один на один с чемпионом заокеанской овальной серии. Он сразу остудит ваш пыл, продемонстрировав действительно чемпионский безошибочный стиль вождения на любой трассе. Кажется, чтобы одолеть указанного "царя горы", вам придется стать первым в виртуальном воплощении НАСКАР.

В остальном же – обычный набор возможностей. Есть разовая гонка, есть чемпионат, есть быстрый заезд. EA Sports предоставили нам довольно объемное досье на каждого выступающего в серии гонщика. Вниманию игрока предложены также все трассы серии плюс несколько выдуманных разработчиками.

Понравились возможность по изменению календаря чемпионата. По своему усмотрению вы можете выбрать полный, средний и короткий сезоны. Есть также вариант игры с задействованными фантастическими треками и тот, где вы самостоятельно выбираете овалы для турнира. Не обошлось и без настроек вашего болида.

Уступки

Отличительной чертой симуляторов НАСКАР производства EA Sports является упрощенность по сравнению с произведениями Papyrus. Игровой процесс здесь больше тяготеет к аркадным началам, нежели к классическим симуляторным канонам. В основном это выражается в упрощенной модели поведения автомобиля на трассе. К примеру, вы абсолютно безнаказанно сумеете тормозить в повороте – никакого намека на занос, как это, по идее, происходит в реальности, не происходит. Игроку дозволено слегка таранить соперников. Будут лишь мелкие повреждения, которые практически не скажутся на поведении машины.

Послабее выглядит искусственный интеллект противников. Очень часто удается наблюдать массовые свалки и заторы. К тому же, противники крайне глупы и в своей глупости непосредственны. Скажем, выезжающий из затора идиот даже не отреагирует на то, что сзади надвигается со скоростью 200 километров час ваш автомобиль. Он продолжит движение так, словно выруливает, поигрывая на гармонике, в деревне на тракторе со своего двора в пять часов утра (корову доить) – спокойно и уверенно. Что ж, принципиально получит...



Кто кого

А вот по части графического и звукового исполнения проекты EA Sports оставляют далеко позади все, ранее выпущенное конкурентами из Papyrus.

Графические решения вполне современны. Предельно детализированные модели автомобилей, разнообразные задние планы, многочисленные визуальные эффекты при неплохой работе на среднем компьютере – о таком "папирусцы" не могли и мечтать. Зато у EA Sports более примитивная модель повреждений автомобиля и упрощенная физика. Звук же хорош и разнообразен.

Если попытаться провести блиц-сравнение между играми от уже упомянутых много раз выше производителей игр, посвященных НАСКАР, то необходимо будет сказать, что у EA Sports получилось красивее и веселее, а вот симы от Papyrus отличает скрупулезная проработка физической модели и системы повреждений.



Reckless Driver (сегодня злой)

EA SPORTS SUPERBIKE 2000

Жанр	Мотосимулятор
Издатель	EA Sports
Разработчик	Milestone
Требуется	P- 200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-333, 64 Mb RAM, 3D
Мультиплеер	TCP/IP, LAN, Internet
	Windows 95, 98

Мне надоело заниматься лицемерием, кривить душой и вводить в заблуждение достопочтеннейших вас, дорогие читатели. Надоело читать эти панегирики и псалмы, посвященные "таким наикрутейшим, таким бесподобным, таким монополистам" EA Sports. Лично я по натуре эксперт независимый. Поэтому и судить сегодня буду по всей строгости и справедливости, и творение "священных коров" получит от меня именно ту оценку, которой достойно. Без поблажек.

О том, как надо

Моя мысль такова. Если уж есть игра, то играть в нее должно быть интересно. Причем интересно сразу, без проволочек. Небольшая уступка – лишь симуляторам. В них для начала все должно быть понятно и по-человечески. И еще мне кажется, в серьезном симе, требующем от игрока определенных навыков, ознакомление процессом управления чем бы то ни было должно происходить постепенно.

Практика, применяемая практически во всех современных имитаторах, в корне неправильна (еще б знаменитое "адназначна", добавил, честное слово – Л.Т.). Чаще всего есть уровень аркадный (с обильной помощью и тупыми соперниками) и уровень такой, что впору вывалится из кресла (не аркадный).

Разработчики не могут понять (они очень часто не могут понять либо понимают неправильно), что, покупая симулятор, геймер (был и такой, но речь не о нем) не желает постоянной толчеи, езды по газонам и прочих атрибутов расплодившихся в последнее время аркад. Ему хочется почувствовать себя настоящим гонщиком, который грамотно идет по трассе, совершает рискованные, но чистые обгоны и бережет свою машину от повреждений. Однако зачастую реалистичный уровень многих симов настолько правдоподобен, что сразу же отбивает всю игровую потенцию. Руки опускаются, и ты чувствуешь свою полную несостоятельность. После такого холодного душа как-то неловко лезть в режим аркадный и там предаваться развлечениям второго сорта. Две крайности в одной игре – это одновременно и плохо, и много.

Поэтому мое мнение таково. Если уж вы, господа разработчики, изволили создать внутри своего компьютерного детища вторую реальность, то руководствуйтесь следующими постулатами.

Разделения на уровни сложности быть не должно в принципе. Игровой процесс необходимо построить так, чтобы на протяжении первых сезонов (тестовых заездов или турниров) игрок постепенно проходил обучение управлению машиной (мотоциклом). При этом уровень мотивации должен поддерживаться на постоянно высокой отметке. Ведь не сложно же сдобрить игру небольшими сценками, фотографиями персонажей (скажем, эксцентричных бывалых пилотов, смачно поплевывающих и матерящихся на чем свет стоит). Они помогли бы играющему быстрее освоиться и показать стабильные результаты.

Кстати, в некоторых игрушках предусмотрены своеобразные школы мастерства (Colin McRae Rally и последний NFS). И это очень неплохая альтернатива.

Со временем, если уровень гонщицких навыков игрока достиг определенной отметки, достаточной для выхода на высший уровень, открывались бы новые нюансы управления и возможности.

Вообще же на моей памяти единственная игра, которая в достаточной степени соответствует вышеизложенному описанию, увы, чужеземец – приставочный Gran Turismo.

Непредвзятый я

Таким образом, внимательно прочитав данные рассуждения и адекватно переварив информацию, вы, я думаю, будете со мной солидарны и без труда поймете, почему я так взъелся на очередное произведение EA Sports.





А вот редактор моего раздела наверняка бы начал в таком духе: "Уважаемая, горячо любимая мной и, я уверен, всеми вами компания EA Sports на счастье нам, верным поклонникам, в очередной раз (и как это у них получается!) выпустила качественную и увлекательную игру про мотоциклы..." (Псих, натурально, этот RD – Л.Т.). Слюни, ох уж мне эти слюни...

Я напишу так: не прошло и четырех месяцев со времени появления SBK World Championship, а жадные и алчные товарищи "спортсмены" уже выпустили переделку не успевшей "испортиться" игрушки, но с новомодной приставкой "2000".

Скажите мне на милость, разве можно было создать что-то действительно новое и оригинальное за столь короткий срок? По-моему, все старания разработчиков свелись к изменениям в составах команд и списке треков, но которых состязания проходят, дабы соответствовать первенству 2000 года. Все остальное подверглось незначительным улучшениям (это чтобы не выглядеть законченными наглецами).

Я лично так и не поверил с первого раза, когда увидел диск на прилавке, что это действительно новая игра. Пристал к продавцу с расспросами, войдя в образ ламера. В итоге, полный сомнениями, доложил о создавшейся ситуации Главному (BIB который), поделился переживаниями и с Ванюшей Жилиным (тот как всегда высказался в резких тонах). После всех мучений "Супербайк" оказался у меня, грубо говоря, в кармане. И это действительно была новая игра.

Ну и еще. Если не вы не застали предыдущую часть, знайте, что тут полно лицензий, все такое настоящее-реальное и правдоподобное. Впрочем, это не делает проект ни на толику интересней...

Неоспоримое

Согласен, по части умения создать красивый ролик, замутить тщательно продуманный (но здесь все же несколько перегруженный) интерфейс EA Sports по сей день нет равных. Поэтому оформительская часть игры заслуживает похвалы.

Не стоит спускать собачек и на графику со звуком. Ибо эти компоненты всегда считались сильной стороной игр рассматриваемой компании. Мотоцикл, к примеру, проработан до мельчайших деталей, движения гонщика плавны, грациозны и естественны. Очень хороши текстуры. А вкупе со включенным эффектом фотореалистичности и динамическими тенями мы получаем изображения высочайшего качества.

Тем временем мотор звучит вполне по-супербайковски, посторонние звуки (есть и комментатор) соответствуют тому, что мы привыкли слышать во время реальной гонки. Но, я думаю, вы согласитесь, что все это только детали, и понастоящему хорошей погоды они не делают (если геймплей заморочен и нехорош).

Байком по морде

Если я купил симулятор, то играть в него на аркадном уровне сложности решу только в самой крайнем случае. Поэтому-то, впервые запустив SBK 2000, я выставил реалистичность на максимум, попутно отключив все эти "брейк ассист", "стиринг помощь" и так далее. Принцип у меня такой!

Процесс взгромождения на мотоцикл не показали. Пилот уже стоял на трассе, готовый к подвигам. И я обеспечил ему первые полосы всех свежих газет игровой реальности. Столько красивых падений болельщики на трибунах не видели за всю историю своих "болений" вместе взятых. Для начала байк, не задумываясь, встал на попА. Пилот, понятное дело, свалился на спину. Усиленно кряхтя, гонщик поднял тяжелый велосипед, но через мгновение уже скреб "рожей по асфальту", ввиду резкого заноса, возникшего благодаря слишком сильному наклону. И так далее, в той же манере проехав еще полтрассы.

Но я не сдался. Ни в коем случае. Я сходил в гости к Тютелю и взял у него руль. Правда, стало еще хуже. Баранка до того вальяжна, что не успеваешь пройти простейшую связку – пилот грохается.

Хорошо, снова вернемся к джойстику... прошел час. Ты не поверишь, читатель, я заново учился ходить, то есть ездить. И у меня получилось. Но сколько за все это время нелестных выражений прозвучало вслух и громко в адрес игры и ее создателей! После всего этого юзать продукт не хотелось абсолютно. Да и за что бороться? За титул чемпиона одной из многих, но явно не лучшей, мотоигры. Мучиться в течение суток только для того, чтобы потом покататься по другой трассе. Это не для меня. Это для поклонников.





Альтернатива одна

Зачем говорить об AI, о каких-то изменяемых погодных условиях, о настройках и типах мотоциклов? Кто воспользуется этим, кто сможет настолько глубоко оценить указанное произведение? И стоит ли этим заниматься вообще? Лично я убежден в том, что если уж вы собрались всерьез взяться за мотосимулятор, то лучшей кандидатуры, чем произведение Microprose, не найти. В GP 500 и управление приятней, и модель физическая поюзальней, да и общее впечатление от игры на порядок положительней. А вот EA Sports впервые выпустили однозначно неинтересную игру, хоть по всем параметрам и качественную.



Championship Manager Season 99/00

Александр Лашин

Жанр	Футбольный менеджер
Издатель	Eidos
Разработчик	Sports Interactive
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III, 256 Mb RAM Windows 95, 98

Эту игрушку я ждал давно и с большим нетерпением. Поэтому, как только заветный алюминиевый кругляшок появился в редакции (а сделал он это с некоторым опозданием, увы), я тотчас за ним явился, заграбастал коробочку и еще пару дисков (чисто инстинктивно – потому как играть во что-либо, кроме CM, я, понятное дело, уже не смог бы), после чего отволок все хозяйство в свое темное логово, где и приступил к тщательному изучению игры.



Чистокровный менеджер

С самого начала видно, что перед нами старый добрый Championship Manager – немного подкрашенный, чуть подправленный, с отловленными глюками и багами, но он, родимый. Да этого и вполне достаточно, ибо в обстановке, когда большинство футбольных менеджеров делаются в расчете непонятно на кого, снабжаются навороченной графикой и абсолютно никому не нужной музыкой отстойного качества, видеть, что кто-то еще хранит традиции и делает в первую очередь *футбольный менеджер*, а не 600 Мб графики и звука, весьма приятно.

Но перейдем к самой игре. Как обычно для выбора доступно 16 чемпионатов со всеми дивизионами и клубами, включая даже заокеанскую Major League of Soccer. Патриоты, спокойно! Подождите еще годик – в следующей серии, возможно, будет и российский чемпионат. Очень вовремя появится, надо сказать. Может, к тому времени уровень нашего футбола подрастет, и клубы перестанут выступать в незавидной роли статистов, играющих спустя рукава и, следовательно, безбожно продувающих (тогда, когда должны побеждать). И тренеры на пресс-конференции ходить станут. Но не суть.

Главное же то, что включить вы можете до 16 лиг сразу, но за скорость работы в таком случае я бы ручаться не стал. Тормозить будет неслабо, гарантирую. Ибо характеристик у футболистов ну очень до фига, плюс неимоверное число одновременно проводимых матчей. Я, например, имея под рукой далеко не слабый PentiumII 400 и 64 Mb оперативки (знаю, памяти на сегодняшний день маловато), больше трех-четырех чемпионатов одновременно не включаю. Не люблю, знаете ли, сидеть десять минут перед монитором, наблюдая, как машина медленно просчитывает очередной результат. Да и какой человек в здравом уме и твердой памяти будет включать Джей-Лигу (Япония это, ежели кто не в курсе)?! Кроме самих японцев, ясное дело.

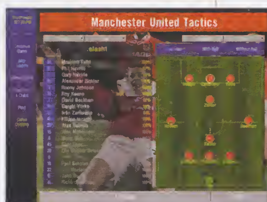
Маленькие нюансы большого хита

Немного поменялись упомянутые многочисленные характеристики игроков. Убрали Shooting, Adaptability и Versatility, зато добавили Long Shots, Finishing и Decisions. Таким образом, исчезла туманная характеристика, отвечающая за то, как быстро игрок освоится в новом клубе, исчез брат-близнец характеристики Work rate, а вместо Shooting сделали аж две новых характеристики: Long Shots, отвечающую за дальние удары, и Finishing, которая определяет, как футболист завершает разыгранные комбинации. А Decisions отвечает за скорость и качество принимаемых игроком решений. По-моему, стало логичней.

Характеристики тренеров не поменялись, что правильно, зато появились кое-какие показатели у президентов клубов. То есть, теперь, выбирая клуб по вкусу, можно и нужно смотреть – а сколько денег президент будет вкладывать в развитие, сколько трансферов он может отменить ввиду чрезмерной, по его мнению, суммы, отданной за футболиста. И главное – видна терпеливость клубного Chairman'а: скажем, манчестерский Мартин Эдвардс не склонен к внезапным решениям и всегда даст тренеру шанс реабилитировать себя в глазах









правления клуба. А вот начальство "Ювентуса" терпеливостью, увы, не отличается, любит моментальный результат и чуть что – так сразу прям и увольняет. Скажу прямо, ясность – все про всех сразу известно – мне очень нравится, и такой подход я приветствую.

Появилась еще пара-тройка небольших, по сути, фич, но не сказать о них я не могу.

Во-первых, всем персонажам игры можно дать прозвище, что просто прикольно. У бразильцев и им подобных теперь нормальные имена/фамилии, а демонстрируются только "сценические псевдонимы", кроме того, все желающие могут дать прозвище самому себе, в чем тоже есть особый шик. Ну и, наконец, можно особо нелюбимого игрока или тренера обозвать, скажем, "мазафакером" (м-да, наследие Kingpin сказывается:)), да так и оставить в анналах истории.

Вторая фича имеет неоспоримое практическое значение: прежде чем покупать игрока, желательно испросить совета у скаута, после чего руководствоваться его мнением. Так вот, в новой части такой запрос сделать можно, после чего ждать, пока скауты не побывают на матче с участием интересующего вас футболиста и не вынесут свой вердикт.

Ну, а третий пункт – новое слово в футбольных менеджерах. Игроков можно *штрафовать*. Вдумайтесь: получил игрок красную карточку в полуфинале Лиги Чемпионов – выкладывает зарплату за две-три недели. Я знаю, многие тренеры считают, что штрафовать игроков - неправильно, но сам факт, что МОЖНО! Более того – штрафовать можно, как указывая причину (удаление в важном матче или плохая игра), так и вообще без видимых причин. Как в мультике: "За что?" - "Просто так!".



Традиционно хорош

А в остальном нам продают все тот же Championship Manager 3. Он, собственно, и не новый, не четвертый, это просто очередная версия третьей части. По-прежнему есть несколько заведомо победных расстановок, с которыми чемпионат любой страны приличной командой выигрывать можно на раз. Все по-прежнему – только глюков меньше и играть приятней. Так какие вопросы?! Всем играть ровно год! Играть с удовольствием – благо, тактических возможностей в игре не убавилось, а интересности, ввиду описанных фич и возможности взять-таки под свой контроль одну из сборных (в прошлой части это можно было сделать, лишь используя баг), даже прибавилось! Ждем еще год.

P.S. Как обычно, звука практически нет, а графика – отличного качества бэкграундные картинки. Звук - отключать; картинками - любоваться.



GUNSHIP!

Банников Иван aka Alhok

Жанр	Вертолетный симулятор
Издатель	Hasbro Interactive
Разработчик	Microprose
Требуется	Pentium 266, 16 RAM
Рекомендуется	Pentium 333, 32 RAM 3D
Multiplayer	Интернет, сеть

Давненько не было ничего слышно от Microprose. После создания European Air War ребята как будто впали в летаргический сон, периодически просыпаясь, чтобы выпустить кое-какие патчи и адд-оны (благо, доходы с продаж EAW делать это позволяли).

Нужно отдать должное специалистам по маркетинговой политике Microprose, которые всегда великолепно оценивают ситуацию, сложившуюся на рынке авиасимов. Сражаясь с такими титанами, как Microsoft и Jane's, Microprose вышла победителем (доподлинно известно, что копий EAW было продано почти в два раза больше WW 2 Fighters от Jane's и в полтора раза больше MSFS). А почему? Да просто реальные системные требования EAW были ровно в два раза меньше, чем у MSFS, и раза в четыре меньше, чем у WW2F.

Сейчас сложилась похожая ситуация: сразу три симулятора, на этот раз посвященных вертолетным баталиям, увидели свет. Сегодня Gunship! предстоит соперничать с Ка-52 Team Alligator и Enemy Engaged (у нас игра будет локализована компанией Nival Interactive и выйдет под названием "Разорванное Небо").

Microprose, создавая Gunship!, делали ставку не на графическое исполнение проекта и даже не на детальную проработку летных моделей вертолетов, а на игровой процесс (в основном на сетевые баталии). Очень много говорилось о возможности "сетевой" стыковки вертолетного симулятора Gunship! и танкового сима Tank Platoon! Однако лично мне такая задумка кажется очень сомнительной.

Графика – это не только ценные полигоны...

Gunship! очень напоминает EAW. Да что там – похож как две капли воды. В первую очередь графикой. Возникает ощущение, что со времен выхода предыдущего хита не изменилось практически ничего. Только теперь упор делается не на прорисовку неба и облаков, а на более скрупулезную проработку наземных объектов. Будь то лес, город или колонна танков – все исполнено на очень приличном уровне, довольно симпатично и аккуратно. Но, с другой стороны, картинка мультяшна до жути. Полигонов не видно, пиксели так и лезут из всех веток каждого деревца. Тем не менее, общий вид хорош. Лично я, например, такого красиво и одновременно реалистично выполненного леса не видел ни в одном симуляторе. Портит впечатление наличие пресловутых пикселей и чрезмерная "размазка" текстур. Летать ведь приходиться очень низко, буквально шмыгая между деревьями, и все недостатки графики сразу режут глаз.

Однако графические минусы отчасти нивелируются низкими системными требованиями. На данный момент они самые низкие среди всех вертолетных симуляторов, которые вышли в этом году. Gunship! охватывает рынок пользователей, обладающих не очень мощными машинами, как было и в случае с EAW.

Чу... слышу вой я приглушенный винтов машины роковой....

Звук и музыка не отличаются ничем особенным. Правда, имеется в наличие русская речь, причем вполне литературная и соответствующая происходящим на экране монитора событиям. К примеру, в Ка-52 Team Alligator можно было услышать: "Вижу самолет! Вижу самолет!" – когда штурман видел совсем не самолет, а наоборот – вертолет. Или во время начальной заставки пилот, летящий на МИ-24 орал дурным голосом: "Катапультируюсь! Катапультируюсь!". И это на МИ-24! (Может, кто не знает – на Ми-24 нет "катапульты"). В Gunship!, хвала Microprose, таких ляпов нет, все очень корректно.

Историю пишут те, кто убивает героев

Цитирую: "Русским национализм вернулся. Возмездие грядет из праха экономического отчаяния в сердце Советских территорий – быстрее, чем самонаводящаяся тепловая ракета.

Восточная Европа? Всего лишь небольшая капля на пути в море мирового господства, на пути в море Третьей Мировой Войны".

Российские вооруженные силы с одной стороны, НАТО с другой. Игроку предстоит сесть за штурвал одного из наиболее разрушительных орудий современной войны, за штурвал ударного вертолета. В двадцать первом веке судьбу войны может решить один быстрый микроудар в эпицентре боевых действий. Так что "летайте низко и бейте глубоко" – это приблизительный перевод рекламы с сайта Microprose. Вот такая история. Опять зловредные русские устроили войну. Банально. Неужели у разработчиков не хватает мозгов на что-нибудь действительно интересное?

Аркада и симулятор в одном флаконе

Раз Gunship! носит священное имя "авиасимулятор", то пора нам поговорить и о самой симуляции. В игре есть сразу три летных модели для каждого





из представленных здесь вертолетов. Винтокрылую машину легко контролировать, небольшие трудности возникают лишь с варьированием высоты (иногда не успеваешь снизиться вовремя, а иногда наоборот – набрать необходимые метры).

Gunship! – это симулятор и аркада одновременно. Объясню подробнее. Миссии начинаются и заканчиваются в воздухе, вертолеты творят чудеса маневренности (ну не верю я, что на высоте в двадцать метров МИ-28 может сделать “бочку”), машина разлетается на “запчасти” при легком касании верхушки какого-нибудь деревца – это не есть правильно. Слишком многим было пожертвовано в угоду “массовости” продукта. Подобный подход основательно портит впечатление об игре, однако наверняка найдутся и такие, кому такая идея придется по душе.

Так закалялась сталь...

Но сам игровой процесс на очень высоком уровне. Кампанию проходить одно удовольствие. Можно самому планировать миссии, бои на фронтах идут независимо от вас, а вот успехи на тех самых линиях напрямую зависят от ваших действий. Например, вам поставлена задача: уничтожить вражескую колонну танков, атакующую ваш же укрепрайон. Возможны два варианта развития событий: либо вы останавливаете вражеские танки, и линия фронта сдвигается в сторону противника, либо вам не удается это сделать, тогда в следующих миссиях придется помогать своим танкам брать все тот же укрепрайон.

Воздушные бои сводятся к первому правилу ниндзу-цу – видеть противника и не быть замеченным. Если вы обнаружите врага первым, победа ваша, если наоборот – переигрывайте миссию заново. Правда, это на первых порах. В Интернете я встречал таких “умельцев”, которые уходили от ракет, пущенных в них с десяти метров.



Мультиплеер

Сетевые сражения – изюминка Gunship!. На MSN Gaming Zone сейчас можно встретить не более двух десятков виртуальных вертолетчиков, но со временем их число возрастет. Система серверов стандартна для MSN Gaming Zone. В игре может участвовать сразу до восьми игроков, причем есть возможность сесть двум игрокам, находящимся в разных уголках нашей планеты, в один виртуальный вертолет (один на место пилота, другой на место наводчика).



В deathmatch можно играть на разных картах – центр города, холмы, густо поросшие чащами, или просто горы. Если баталия массовая, а игроков набралось от силы трое, то управлением других вертолетов займется AI. Играть интересно, но все же бои на вертолетах – вещь специфическая, рассчитанная на любителя.

В данный момент все пребывают в ожидании выхода Tank Platoon!, чтобы попробовать в действительности, что за винегрет решили намешать разработчики, соединив вертолетный и танковый симуляторы в одном, так сказать, “флаконе”.

Что же получилось?

Gunship! – добротно сделанный авиасимулятор, рассчитанный на начинающих игроков. Предрекать судьбу игры я не возьмусь, потому что нельзя с уверенностью сказать, выдержит ли она натиск конкурентов. Точно можно утверждать только одно – Microprose вновь порадовали нас отличной игрой. А на извечный вопрос: “Играть или не играть” – попробуйте ответить сами, взглянув на оценки.

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Реализм	●●●●●●○○○○
Ценность для жанра	●●●●●●●○○○

Рейтинг 7.5

Время освоения: до 10 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не обязательно

Роман Олегуев



UEFA Champions League Season 1999/2000

Жанр	Спортивный симулятор
Издатель	Eidos
Разработчик	Silicon Dreams
Требуется	P-233, 32 Mb Ram
Рекомендуется	PII-333, 64 Mb, 3D
	Windows 95, 98



Вообще-то я не большой поклонник футбола и, покупая данный сидюк, больше внимания обращал на имя издателя, прославился который в основном за счет необъятного бюста прелестной, мною даже больше, чем Подстрешным Костей, любимой Лары Крофт.

Ну и что, пусть футбол! – легкомысленно подумал я. Как-нибудь спрячется игра миллионов за большими призами любимицы многих компьютерных игроков. Эх, ошибся... играть действительно пришлось в футбол, причем никакой Крофт тут даже и не пахло. Предпочтение незаслуженно было отдано потным разнокалиберным футболистам и большому (иногда оранжевому) мячу. Одно утешило мои чувства. Среди команд я нашел отечественный московский "Спартак" и любимого игрока Робсона.



Ликбез

Приятели пояснили мне, несведущему, что данный (использовалось умное слово "проект") целиком и полностью посвящен некоему ежегодному всеевропейскому первенству среди клубных команд под названием Лига Чемпионов (название это произносилось с придыханием и трепетом). Я справедливо возмутился. А при чем здесь Лара Крофт? Да ни при чем! – ехидно отозвались наряженные в майки клубных команд товарищи. –Нэту ее здэс!

Оказывается, подлые люди из Eidos уже давно промышляют виртуальным футболом. Сначала запрягли какого-то англичанина по фамилии Оуэн, засунув его имя в название второй своей игры (про первую мне посоветовали и не вспоминать). Потом сподобились ухватить лицензию у УЕФА (не спрашивайте, что такое, – не знаю) и уже второй год подряд выпускают игрушку про эту самую Лигу Чемпионов.

Услышав все эти байки, я немножечко загрузился и отдал друзьям-футболистам проектик на оценку. Сам же, тихонечко примостившись сзади, стал наблюдать и слушать.

Лишенный последней надежды

Как выяснилось при дальнейшем ознакомлении с игрой, Ларой тут действительно не пахло. Это убило мои последние надежды и ухудшило настроение, с одной стороны, однако заставило сконцентрироваться на созерцании матча – с другой.

Сражу скажу, что мой приятель Васек - футболист заядлый. Рубится в любой сокерровский сим с охотой. Поэтому и сидючок принял с видимым желанием. О! - восхитился он – Все финалы Лиги, начиная с момента становления соревнований! Ценю! О! - не переставал корчиться в судорогах радости мой друг - Все составы турнира 99/00 в реальными игроками. Да и "Спартак" настоящий, без дураков!

В общем, не первоначальном этапе знакомства игра ему понравилась. Дальше пришел черед игрового процесса.

Экспертиза

Ну, управление посредственное, - резюмировал дружище, - с ФИФА 2000 даже и сравнивать не берусь. Выглядит несколько упрощенно. Что касается искусственного интеллекта, то и здесь не все так гладко. Наряду с действительно удачными моментами встречаются многочисленные художественные ляпы и огрехи. В целом же играть интересно. Однако симулятор этот при все желании никак нельзя назвать долгоиграющим. И некоторый непорядок с технологией Motion Capture подтверждает это. В целом удачно исполненные трехмерные модели футболистов иногда совершают таковые телодвижения, что за них становится просто стыдно.

Не понравился другу и интерфейс игрушки. Тут вердикт был резкий: дескать, слишком серо и откровенно тупо! - и Васек смачно сплюнул в сторону.

Зато графическая часть пришлась моему другу-знактоку вполне по вкусу. Включив огромное разрешение и предельную детализацию, он был польщен и быстродействием, и качеством изображения. Напиши также, что и звук покатит – трибуны неплохо реагируют, да и в целом похоже на трансляцию – заключил новоявленный эксперт.

Играбельно

Вдоволь наигравшись, Васиссуалий взял слово, дабы изречь умное заключение. Стало быть, так, – вальяжно распластавшись на табуретке, многозначительно изрек он, – игра по все параметрам не полный отстой, и это лично меня очень даже радует. Понравилось то, что все команды и игроки настоящие и есть официальный гимн Лиги Чемпионов. Присутствуют кое-какие огрехи в поведении игроков команды соперника и некоторые недочеты в области управления, однако в целом продукт (перед следующим словом он глубокомысленно замолчал, заставив меня поверить в значимость произносимого) ИГРАБАЛЕН. Неплохо...

...Набравшись новых невиданных эмоций, я брел домой. Футбол - это, конечно же, круто, думал я. Но разве нельзя было товарищам из Eidos запихнуть в проект хоть чуть-чуть Лары Крофт. Хоть небольшую ее часть... и моему воображению нарисовались большие призы...

Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Реализм	●●●●●●○○○○
Ценность для жанра	●●●●●●○○○○

Рейтинг 6.5

Время освоения: 10 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Уважаемые читатели!
У вас есть уникальная возможность приобрести указанные выпуски "Навигатора Игрового Мира", а также "Энциклопедию Компьютерных Игр. Выпуск 2, 3." и спецвыпуск "Might & Magic".

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА


№ 7'97 - 20 руб.


№ 8'97 - 20 руб.

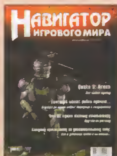

№ 4'98 - 20 руб.


№ 6'98 - 20 руб.

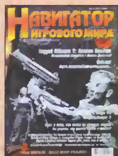

№ 12'98 - 20 руб.


№ 2'99 - 20 руб.
№ 2'99 + CD - 32 руб.


№ 3'99 - 20 руб.
№ 3'99 + CD - 32 руб.


№ 4'99 - 20 руб.
№ 4'99 + CD - 32 руб.


№ 5'99 - 20 руб.
№ 5'99 + CD - 32 руб.

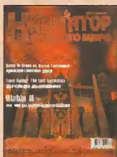

№ 6'99 - 20 руб.
№ 6'99 + CD - 32 руб.


№ 7-8'99 - 20 руб.
№ 7-8'99 + CD - 32 руб.

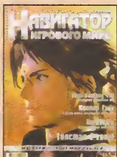

№ 9'99 - 20 руб.
№ 9'99 + CD - 32 руб.


№ 10'99 - 20 руб.


№ 11'99 - 20 руб.


№ 12'99 - 30 руб.
№ 12'99 + CD - 42 руб.


№ 1'2000 - 30 руб.
№ 1'2000 + CD - 42 руб.


№ 2'2000 - 30 руб.
№ 2'2000 + CD - 42 руб.


№ 3'2000 - 30 руб.
№ 3'2000 + CD - 42 руб.

Для этого нужно сделать заказ:

- по почте, отправив письмо по адресу:
123182, Москва-182, а/я 2;
- или по электронной почте *navigat@aha.ru*.
В письме укажите, какие номера вам нужны, адрес, по которому их нужно отослать, а также общую сумму заказа.

Доставка – по почте, наложенным платежом.
В заявке обязательно укажите почтовый индекс и Ф.И.О.





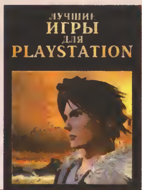
20 руб.



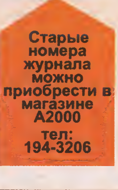
35 руб.



35 руб.



35 руб.



БУКА BUKA ENTERTAINMENT

Навигатор Игрового Мира совместно с компанией "БУКА" предоставляет уникальную возможность приобрести по почте новинки рынка компьютерных игр и проверенные временем хиты.

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

ВАНГЕРЫ (1 CD; action/adventure)
Цена:
Box 330 руб. **Код 109**

Волшебный Сундук (1 CD; игры для детей)
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 110**

Русская Рулетка 2 (1 CD; 3D action/симулятор)
Цена:
Box 270 руб. **Код 125**
Jewel 80 руб. **Код 126**

Петька и ВИЧ 2 : Судный день (1 CD; квест)
Цена:
Box 270 руб. **Код 123**
Jewel 80 руб. **Код 124**

Петька и ВИЧ спасают Галактику (3 CD; квест)
Цена:
Box 330 руб. **Код 121**
Jewel 240 руб. **Код 122**

Незнайкина Грамота (1 CD; обучающая для детей)
Цена:
Box 330 руб. **Код 117**
Jewel 80 руб. **Код 118**



Меч и Магия 8 (2 CD RPG) (справки по телефону)
Код 131

Jagged Alliance 2: Агония Власти (2 CD; стратегия/RPG)
Цена:
Box 330 руб. **Код 102**
Jewel 160 руб. **Код 103**

Орда: Северный ветер (1 CD; стратегия)
Цена:
Box 270 руб. **Код 119**
Jewel 80 руб. **Код 120**

Герои Меча и Магии 3 (1 CD; стратегия)
Цена:
Box 330 руб. **Код 111**
Jewel 80 руб. **Код 112**

Герои Меча и Магии 3:Дыхание Смерти (1 CD; стратегия)
Цена:
Box 150 руб. **Код 113**
Jewel 80 руб. **Код 114**

GTA2 : Беспредел (1 CD; action/гонки)
Цена:
Box 330 руб. **Код 100**
Jewel 80 руб. **Код 101**

Громада (1 CD; Аркада)
Цена:
Box 270 руб. **Код 115**
Jewel 80 руб. **Код 116**



Фланкер 2.0 (1 CD; симулятор)
Цена:
Box 330 руб. **Код 127**
Jewel 80 руб. **Код 128**

Бременские Музыканты (1 CD; квест)
Цена:
Box 270 руб. **Код 107**
Jewel 80 руб. **Код 108**

АКВАРИУМ: "КОЛЬЦО ВРЕМЕНИ" (2 CD; мультимедия)
Цена:
Box 270 руб. **Код 104**

Штырлиц (1 CD; квест)
Цена:
Box 270 руб. **Код 129**
Jewel 80 руб. **Код 130**



Аэропорт (1 CD; экономическая стратегия)
Цена:
Box 330 руб. **Код 105**
Jewel 80 руб. **Код 106**

Варианты приобретения игр (только на территории РФ):

Вариант №1. Оплата.

Оплатить в ближайшем отделении Сбербанка РФ стоимость заказа. Реквизиты получателя:

ИНН 7703205156 ООО "Навигатор Паблишинг" Расчетный счет ***№40702810300062967801*** *в КБ "Содбизнесбанк" г. Москва, кор. счет* ***30101810500000000662*** *БИК* ***044583662***

Заполнить бланк заказа, обязательно указать:

Бланк заказа

1. Индекс, адрес, Ф.И.О. получателя

2. Код товара	Наименование товара	Количество	Цена	Сумма

3. Общая сумма заказа
4. Тип доставки

В бланке заказа укажите ***различные варианты*** для *оперативной связи* с вами (телефон, E-mail).

Бланк заказа вместе с копией платежного документа выслать обычным или заказным письмом по адресу: 123182 г. Москва-182, а/я 2, журнал "Навигатор Игрового Мира". Для более оперативного выполнения заказа указанные документы можно выслать по E-mail на navigat@aha.ru.

Вариант №2. Наложеный платеж.

Заполните бланк заказа по образцу "вариант №1", при этом цена заказа увеличивается на 20%, в бланке заказа укажите тип доставки (*наложенный платеж или оплата*).

Пример: Герои Меча и Магии 3 Jewel будет стоить при заказе по "*варианту 1*" 80 руб. По "*варианту 2*" **96** руб.

Примечание: *жители регионов, в которые доставка почты осуществляется авиацией (например - Карякский, Ненецкий, Таймырский, Чукотский, Эвенский автономные округа, Магаданская область и некоторые другие, доставка в которые осуществляется авиа сезонно) могут воспользоваться только первым вариантом рассылки. Способ доставки в ваш регион вы можете узнать на ближайшей почте.*

*Срок выполнения заказа 10 дней с момента поступления оплаты на расчетный счет и получения копии платежного документа при "****варианте 1****" или при получении копии платежных документов при "****варианте 2****".*
Справки по телефону: (095)190-9768.

1C

• Honda Мотокросс. Гран-при (1 CD гонки)
Цена:
Jewel 80 руб **Код 200**

• Атлантида 2 (4CD квест)
Цена:
Jewel 300 руб. **Код 201**

• Братья Пилоты 1 (1CD квест)
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 202**

• Братья Пилоты 2 (1CD квест)
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 203**

• Война и Мир (1CD стратегия)
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 204**

• Горький 17 (1CD RPG/Стратегия)
Цена:
Jewel 80 руб **Код 205**

• Горький 18 : Мужская работа (1CD RPG/Стратегия)
Цена:
Jewel 80 руб **Код 206**

• Дальнобойщики: Путь к победе (2 CD гонки)
Цена:
Jewel 160 руб. **Код 207**

• Дача кота Леопольда (1CD квест)
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 208**

• Затерянный мир (1CD стратегия)
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 209**

• Киллер Танк (1CD action)
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 210**

• Князь : Легенды лесной страны (1CD RPG)
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 211**

• Не тормози (1 CD гонки)
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 212**

• Огнем и Мечем (1CD стратегия)
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 213**

• Фауст (4CD квест)
Цена:
Jewel 300 руб **Код 214**

• Футбол 2000 (1CD футбол)
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 215**

• Чикаго, 1932: Дон Капоне (1CD стратегия)
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 216**

• Ярость.Восстание на Кронусе (1CD action)
Цена:
Jewel 80 руб **Код 217**

Банников Иван aka Alhok

Enemy Engaged: RAH66 Comanche Versus KA-52 Hocum



Enemy Engaged: RAH66 Comanche Versus KA-52 Hocum - третья звезда, зажегшаяся на небосклоне авиасимуляторов за последние два месяца. В российском варианте она появится под названием "Разорванное небо", за что все будем благодарить компанию Nival Interactive. Вашему вниманию предлагается интервью с Артуром Валитовым ака СЕР}I{АНТом, одним из тех, кто непосредственно участвовал в создании и в "доведении до ума" Enemy Engaged.

НИМ: Представьтесь, пожалуйста, нашим читателям.

СЕР}I{АНТ: *Артур Валитов он же СЕР}I{АНТ, комэск Отдельной Вертолетной Эскадрильи РАФ. Закончил срочную службу в 147 ОРАТО ВВС КДВО(1985-87) сержантом (отсюда и позывной).*

Вертолетными симуляторами увлекаюсь давно, со времен LHX. Естественно, с выходом HIND появилось желание летать на симуляторах наших вертолетов.

НИМ: С чего начиналось ваше сотрудничество с Empire и Nival?

СЕР}I{АНТ: *Меня изначально заприметили английские производители из Razorworks - им попались на глаза мои отредактированные кампании для предыдущей версии Enemy Engaged - Apache-Havoc, и в феврале этого года пригласили для бета тестинга Enemy Engaged: RAH66 Comanche versus Ka-52 Hokum (полное название игры на Западе).*

НИМ: Как протекала работа над проектом?

СЕР}I{АНТ: *Первое задание я получил еще в прошлом году от программиста и продюсера Razorworks Kevin Bezant, который попросил помочь в переводе названий медалей, тех самых, что служат наградами за успешное завершение кампаний. После этого они пригласили меня в бета-тестеры.*

Надо сказать, что тестеры подобрались из множества стран (в т.ч. - Канада, США, Германия, Франция и Великобритания), причем львиную долю усилий они направили на проверку работоспособности Команча. В связи с этим Кевин высказал пожелание, чтобы я сделал наоборот, занявшись вплотную тестингом Ка-52 (Hokum), в чем он не ошибся.

Период тестирования протекал очень плодотворно, не в последнюю очередь благодаря оперативной реакции программистов на наши доклады и пожелания.

Например, уже перед самым выпуском они по моему замечанию ввели дополнительные виды в кабине Ка-52, не обрезающие указатели на приборной доске и показывающие до 3х из 4х МФИ (многофункциональных индикаторов).

Во многие вышедшие за последнее время симуляторы, в которых задействованы машины российского производства, встроена поддержка русской речи. Разработчики Razorworks такую фишку внедрять не стали. Тем не менее, издатель (Empire Interactive) подписал соглашение с Нивал о полной локализации игры для российского рынка. Что привело к возникновению трудностей технического порядка, ведь игра разрабатывалась с самого начала на базе шрифтов не предусматривающих наличие кириллицы. Так же обстоят дела и с графикой. Например, графически изображаемые надписи в интерьере и на приборах кабины Ка-52 были изначально выполнены на английском.

К сожалению, не удалось переработать графику кабины, ИЛС, приборы и указатели, а также ряд названий и сообщений, используемых движком игры. Впрочем, они не были переведены и в других локализациях - итальянской, французской, немецкой, испанской...



НИМ: Выходит, вы сначала начали сотрудничество с англичанами, а уже потом с Nival?

СЕРЖАНТ: *Да, Кевин и команда обратились ко мне с предложением принять участие в тестировании ниваловской локализации. Естественно, я согласился.*

НИМ: Что вы можете сказать по поводу реализма и летной модели в Enemy Engaged: RAH66 Comanche versus Ka-52 Hocum?

СЕРЖАНТ: *Сначала летная модель была местами сыровата. Например, Ка-52 изменял высоту при развороте на месте в зависимости от направления разворота, что было бы верно для машин с одним несущим винтом, но не верно для двухвинтовой соосной схемы. Были также небольшие несоответствия в указаниях скорости набора высоты на ИЛС и на приборе, что было исправлено.*

Также был скорректирован подъем при наборе скорости, что позволяет в игре садиться и взлетать с разбега.



НИМ: Конструктора из КБ Ми "обвиняли" машины КБ КАМОВа (в частности - КА-50, КА-52) в том, что при повороте влево на большой скорости винты схлестываются, и машина терпит аварию. Был ли учтен этот момент при проработке летной модели?

СЕРЖАНТ: *Смоделирован эффект срыва потока на лопастях на высоких скоростях для всех вертолетов, что в некоторой степени воспроизводит ситуацию. Однако надо сказать, что конструктивно данный срыв, возникающий на возвращающихся лопастях, в Ка-52 компенсируется благодаря соосной конструкцией (потеря подъема на обоих сторонах).*

Из-за сопротивления повороту на большой скорости фюзеляжа и стабилизаторов, полный разворот (его еще называют педальным) выполнить трудно, что в симуляторе точно воспроизведено. Это, однако, не в полной мере относится к Ка-50 и Ка-52, которые действительно могут его осуществлять практически во всем диапазоне скоростей полета.

НИМ: Сейчас вышло сразу три вертолетных симулятора, как вы их находите?

СЕРЖАНТ: *Gunship! - красивый Quake на вертолетах. Ка-52 Team Alligator - к сожалению, недоделан и не совершенен, прежде всего - в летной модели. EE - очень детальный, по военному аскетичный в графике (напоминает реальные военные симуляторы), реалистичный, уникально стратегический, вертолетный СДВОЕННЫЙ (и даже "счетверенный", если установлен Apache-Havoc) симулятор в подлинном смысле этого слова.*

НИМ: Уже в финальной версии EE я обнаружил забавную особенность: при срывании винтов, машина, горизонтально крутясь по дуге, падает, что противоречит всем законам физики. Были ли выловлены подобные ошибки?

СЕРЖАНТ: *- Многие физические законы учтены изначально. Например, если пролететь вблизи другого вертолета, находящегося в зависании, то его обязательно утягивает в сторону созданного разряжения.*

Что же касается поведения машины при срыве потока, то там смоделировано повреждение лопастей несущего винта, при этом действительно происходит разбалансирование крутящего момента, который практически не скомпенсировать, с одновременной потерей тяги. А дуга образуется за счет инерции.

НИМ: Вы рассказали о вашем сотрудничестве с Razorworks и Nival. Были ли у вас контакты с Empire?

СЕРЖАНТ: *Empire Interactive регулярно поставляла последние (еженедельные) бета-версии, приходилось также общаться со штатными тестерами. Надо сказать, что не в пример многим издателям, ущемляющим программистов различными требованиями, продиктованными соображениями рынка, Empire обеспечила производителям Razorworks творческую свободу и поддержку в доведении игры до нужного уровня (в пределах разумного времени проекта).*

Это не замедлило сказаться на качестве игры - по заявлению многих обозревателей и практически единодушному мнению игрового сообщества - EECH оказался выдающейся игрой без серьезных ошибок в программе и исключительным вниманием к деталям.

Добавлю, что хотя он вышел позже двух конкурентов, Razorworks уже готовит патч с улучшениями, в коих игра нуждается гораздо меньше, по сравнению с продуктами Sims и Microprose.

Среди замечательных черт обсуждаемого симулятора можно выделить следующие:

- четкость и высокая детальность графики там, где она особенно нужна (кабина, приборы, объекты), и даже там, где может и не совсем необходимо, но радует глаз. Например, пилоты Команча пользуются специальными очками с прозрачной индикацией различных показателей, так вот в симуляторе можно, приблизив изображение полностью анимированной фигуры пилота (которому, кстати, можно даже менять изображение лица на любое другое, хоть и на свое любимое), увидеть на этих очках зеркальное отражение индикации, меняющейся в реальном времени!

- реалистичность и достаточную детализированность летной модели. Аэродинамика ощущается при наборе скорости и ее потере и меняется, как и с высотой от поверхности земли, так и в зависимости от высоты над уровнем моря. Так полеты в Йемене значительно затруднены не только из-за гористого ландшафта, но и благодаря симулированной разряженности воздуха.

Говоря о трех изображаемых в кампании ТВД, нельзя не сказать, что они были перегнаны в трехмерное изображение в симуляторе с реальных топографических карт этих районов.

Расскажу о забавном случае, связанном с одним из моих йеменских приятелей. Как-то без задней мысли я загрузил этот симулятор и открыл соответствующую кампанию (приятель о симуляторе толком ничего не знал, не говоря о том, что там его родной Йемен изображен). Как только я взлетел и развернулся в ущелье, он, проходя мимо, вдруг остановился и сказал, что картинка выглядит в точности как его родина.

- уникальный динамический движок, окрещенный "Retaliation Engine", управляющий ИИ и всей кампанией. Прелесть его в том, что если в кампании на ТВД что-то произошло, то это порождает реакцию противоборствующей стороны - бронетехника, попавшая под атаку ВВС противника, вызывает поддержку; в свою очередь самолеты, атаковавшие

колону, передают ее координаты в штаб, и находящаяся в радиусе действия артиллерия открывает огонь, что заставляет противника поднять в воздух собственные ВВС для подавления тех самых орудий; удар по базе противника становится предпосылкой для ее захвата десантом, в результате чего образуется задание по доставке грузов, предназначенных для ремонта и восстановления захваченного объекта.

Симулятор задействует все рода войск - ВВС, армию, ВМС, и есть возможность выполнения операций с борта авианесущих кораблей типа "Киев". Надо сказать, что прорисовка всех боевых единиц настолько подробна, что уже многие высказали пожелания Razorworks выпустить на их основе и танковые и самолетные симуляторы. Судите сами - при вашем приближении к танку у него открывается верхний люк, из которого высовывается по пояс фигура стрелка, который открывает по вертолету огонь из башенного крупнокалиберного пулемета; в отсеках самолетов и вертолетов проработана внутренняя отделка, ночью можно видеть зажегшееся освещение грузового отсека Ил-76 при сбросе контейнеров; трехмерные фигуры бойцов прорисованы со степенями свободы третьего Quake, а их поведение отмечено программистским юмором, так патрульные, остановившись в точках маршрута, нет-нет, да и почешут себя сзади пониже спины :) .

- стратегическое измерение симулятора. Я бы сказал, что помимо собственно вертолетного симулятора, в игре присутствует симулятор ограниченного (если можно назвать, например, захват и оборону всего Тайваня ограниченным конфликтом) военного конфликта. В наличии вся необходимая инфраструктура: электростанции, нефтезаводы, мосты, базы и многое другое, и каждый объект играет роль в балансе сил и вашем продвижении или неудачах.

НИМ: С какими проблемами вы столкнулись при сотрудничестве с Нивал?

СЕР}I{АНТ: *Я работал с Алексом Дмитриевским, и все контакты дублировались через английских разработчиков. Надо отдать должное, Нивал произвел добротный перевод текста присланного для перевода, но в плане игровой, технической и военной терминологии требовались серьезные поправки. Нивал всячески пытался соответствовать в локализации высокому классу исходного симулятора, все поправки принимались во внимание, даже была выполнена перезапись радиообменов для лучшего соответствия игровому смыслу и терминологии и процедуре военного радиообмена. Здесь пригодилось то, что моя ОРАТО обеспечивала работу именно смешанной ОВЭ. Хочу также поблагодарить очень серьезного энтузиаста авиасимуляторов Анатолия Якубова и пилота Сергея Федоренко за помощь и уточнение технических, процедурных и военных вопросов возникших пре переводе.*

НИМ: Как долго длилась ваша работа над проектом?

СЕР}I{АНТ: *Я был занят с середины февраля этого года и практически до последнего времени.*

Локализацию торопили из-за привязки по срокам к появлению на рынке официальной версии. Поэтому, конечно, не все, что хотелось бы сделать, удалось выполнить. Тем не менее, считаю, что локализация игры вышла добротной. В настоящий момент продолжается работа по улучшению летной модели, в ней занят вертолетный пилот (наработки войдут в последующие патчи). В частности, боковой полет не стабилен - отмечаются большие рыскания фюзеляжа вокруг оси несущего винта, которые трудно стабилизировать, что не совсем реалистично.

НИМ: Каковы, по вашему мнению, главные отличия предыдущего творения Empire (Apache vs. Havoc) от нынешнего?

СЕР}I{АНТ: *Отличия состоят, в основном, в развитии и улучшении. По сути, EECH - это то, каким Apache-Havoc должен был бы быть, будь на то время и средства и время.*

Не умаляя достоинства первой игры, скажу, что EECH по всем параметрам, начиная от реалистичности летной модели и заканчивая количеством и качеством объектов ТВД, ушел

далеко вперед. Размер карт стал несколько меньше, однако, это вызвано тем, что за счет сокращения размеров реализованы заявки на более детальные и "населенные" районы действий. Впрочем, не настолько, чтобы игроки почувствовали разницу. Так, если в А-Н вам бы понадобилось 1.5-2 часа на пролет из конца в конец всей карты, то в ЕЕСН это может занять около часа.

НИМ: Согласен. Но давайте поговорим о другом, немаловажном аспекте ЕЕ - вам понравился сетевой режим игры?

СЕРЖАНТ: *Конечно не так много полетов еще сделано, но уже можно дать весьма положительный отзыв. По сравнению с А-Н, который был нестабилен при игре по Интернет - дистанция огромного размера. На локальной сети обе игры идут хорошо. В Интернете все иначе. Я стал свидетелем, как очень большие усилия были приложены к стабилизации игры через Сеть, при помощи бета-тестеров. Шутка сказать, что, например, в начале кампании в Ливане на ТВД располагается более полутора тысяч мобильных юнитов. Особенно стабильно игра показала себя в режиме для двух игроков. Намечается также появление отдельных серверов, которые игра также поддерживает. Нивал обещал вести переговоры с Empire по поводу запуска игры на своих игровых серверах. Практика показала, что чем выше пропускная способность, тем больше игроков и стабильнее игра. Клиенты с пингами более350-400мс будут, однако, уже подвержены дисконнекту и потере управления в игре.*

НИМ: Empire уже не в первый раз хоронит свои великолепные творения, не прорабатывая в должной мере мультиплеер. Надеемся, что Nival в какой-то мере сможет исправить положение, ведь сервера будут находиться в России, а значит, наименьший пинг будет у российских игроков. То-то полетаем! Хотя, конечно, ЕЕ не сможет спорить в Сети с тем же Gunship! в плане глобальности.

СЕРЖАНТ: *Но Gunship не поспорит с ЕЕСН по глубине проработки, интересности игры и ее реиграбельности. Quake на вертолетах быстро может надоесть, а полномасштабная война и многочасовые кампании (кои можно сохранять и продолжать в течение нескольких дней) может привлечь и надолго.*

НИМ: Все вышеизложенное очень похоже на рекламу :) . И все же отрадно, что наконец-то вышла игра, которой можно со спокойной совестью высочайшие баллы.

СЕРЖАНТ: *Я неоднократно намекал англичанам на недостаток рекламы, на что они мне вежливо так ответили, что доброе слово, разнесенное по Интернет самими игроками, гораздо сильнее :) .*

Хотя конечно и реклама и инфраструктура - в виде сети круглосуточных серверов очень помогли не только распространению этого продукта, но и жанра авиа-симуляторов, в частности - вертолетных.



НИМ: Кстати, вы получили какой-либо гонорар за помощь в работе над проектом?

СЕРЖАНТ: *Приятно было работать и с англичанами, и с Навалом, и, хотя я просиживал порой до 5-6 утра за поправками, теперь появилось удовлетворение неплохо сделанного доброго дела. Razorworks отблагодарил отлично отделанной подарочной книгой наиболее полного издания о наградах СССР выпущенного на Западе. Было очень приятно, именно этот мануал они использовали в дизайне медалей и орденов в игре. Кстати, то ли в силу предыдущей работы над Ми-24, то ли по иным причинам - разработчики Razorworks признались, что любят работу и с нашей техникой и наградами. По их словам они более органичны, нежели их западные аналоги.*

НИМ: То есть вся ваша помощь зиждилась на чистом энтузиазме?

СЕРЖАНТ: *Да, я считал, без преувеличения, привилегией участвовать в работе и вносить свой вклад в создание того, чем сам интересуюсь и люблю заниматься.*

НИМ: Как в ЕЕ было отражено вооружение, несомое винтокрылыми машинами?

СЕРЖАНТ: *К сожалению, для обеспечения игрового баланса некоторые виды вооружения, которое способны нести Ми-28 и Ка-52, были "забыты". Например, если сравнивать с Ка-52 Team Alligator, - нет авиабомб. Отсутствует также тяжелый класс ракет Воздух-Поверхность и кассетное подвесное вооружение. Зато, как показали первые встречи на Интернет-ТВД, наши радиоуправляемая ПТУР "Атака" и лазерного наведения сверхзвуковой "Вихрь" очень эффективны в борьбе с вертолетами про-*





тивника и надежны в наведении, несмотря на очень эффективную и хорошо смоделированную систему радиоэлектронного противодействия и постановки активных помех. Кстати, хорошее впечатление оставляют различия летных моделей - ощущаемые на максимальной настройке реалистичности и сложности игры. Например, Ми-28, который тяжелее, именно так и чувствуется, требует большего общего шага, и постоянной работы на компенсацию реактивного момента крутящего винта.

НИМ: Насколько проработан игровой мир в ЕЕ?

СЕР}I{АНТ: *Есть предел, насколько детальным можно сделать симулируемый мир определенной сложности и размеров. Пример - бета-тестеры доложили, что тени от вертолетов и самолетов не совсем верно прорисовываются на стереометрии поверхности и объектов. Разработчики пояснили, что если бы они выполнили прорисовки всего по всем полигонам, то даже на последнем процессоре с тактовой частотой 1гГц симулятор шел бы тогда примерно со скоростью 1-2 кадра в минуту! Поэтому, например, в Gunship фигурируют красивые деревья, но выполнены они двухмерными изображениями, а в ЕЕСН присутствуют отдельные отлично выполненные трехмерные деревья, но их мало.*

НИМ: Что бы вы хотели сказать нашим читателям в заключение нашего разговора?

СЕР}I{АНТ: *Ну, в общем, отрадно видеть сразу три симулятора в жанре, который очень специфичен и неперспективен в плане коммерческого успеха. Хочется, однако, думать, что прогрессирующее качество и привлекательность вышедших игр позволит привлечь новых игроков и обеспечить будущее этому требовательному, но очень интересному виду авиасимуляторов. Показательно, что хорошие симуляторы обладают атмосферой погружения, рождающей истории похожие на рассказы реальных пилотов. Так вот, именно сейчас такие истории рассказывают игроки про ЕЕСН...*

▲

Андрей "Dr.Aibolaeth" Кузнецов

КЕСАРЮ – КЕСАРЕВО... сечение, или Выкидыш

**Мы наш,
мы новый мир построим!**

Идя на поводу у просьб трудящихся масс (уревели, сволочи!), после консультаций по поводу "примочек" для FIFA 2000 у моего друга А.Кобзева (klinsmann@mail.ru), хозяина футбольного сайта http://eurofootball.agava.ru, я скачал, по его совету, с http://www.liga.org/dnepr несколько патчей и приступил к тестированию оных...

Итак, что же за патчи попались в наши сети?

1. 3D Grass Textures Version 1.0 by Nick Kojucharov (slickdude6@hotmail.com).

Патч, превращающий тот невызревший овес, которым засеяна поляна оригинальной FIFA'2000, в благообразную, фотореалистическую 3D-траву.

2. RSP (Russian Super Patch) V1.0 by Pavel Anisimov aka Evil (anisimov@hotmail.com) & Dmitry Anisimov aka LzheDmitry (pavel_anisimov@yahoo.com).

Данный патч включает в себя следующую "вкуснятину":

- высшую лигу российского чемпионата (переделана из греческой лиги): в лиге наличествуют 18 (?) команд, две из которых покинули ее в прошлом сезоне;
- национальные сборные России и Украины (переделаны из Сингапура и Ливана). Составы команд соответствуют положению на 9 октября 1999 года (минута молчания);
- классические команды: "Динамо" (М) – 1945 (на момент Английской серии с "Челси", "Рейнжерс", "Кардифом" и "Арсеналом"); ЦДКА (М) –1947-49 (чемпионы СССР и обладатели Кубка); "Динамо" (Тбилиси) – 1978-82 (обладатели Кубка Кубков, чемпионы СССР); "Динамо" (Киев) – 1986 (обладатели Кубка Кубков, чемпионы СССР); "Спартак" (Москва) образца 1987 (чемпионы СССР). А также национальную сборную России-96 (Чемпионы EURO'96 в другом пространственно-временном континууме);
- рекламные щиты Чемпионата РФ и некоторые другие графические улучшения.



3. Ukr2 Version 2000.02 (декабрь 1999 года) by Alex Klubov (klubov@donin.com).

Этот патч включает в себя: чемпионат Украины, чемпионат России, сборную Украины, сборную России, Флаг Украины, флаг России! Особенности патча:

- добавлены и отредактированы 14 команд высшего дивизиона Украины (аутсайдеры выбыли...);
- добавлены и отредактированы 14 команд высшего дивизиона России (аутсайдеры выбыли...);
- флаги Украины и России в соответствующей графике;
- рейтинг соответствует положению команд в турнирной таблице на декабрь 1999 года;
- национальные сборные и народные команды Украины и России играют в своей форме.

4. FIFA 2000 Ukrpatch V2.0 by Kane (denisx7@mail.ru), Evgenyi (jacknb@mail.ru) и Shura (не имеет доступа в Интернет). Патч содержит:

- украинская лига by "Shura", характеристики игроков в Украинской лиге от Kane;
- Сборная Украины от Tiger;
- "Динамо" (Киев) с отредактированным составом от Tiger;
- "Милан" с трансферами от Kane и формой;
- Форма "Динамо" (Киев) от Evgenyi;
- Рональдо, Пеле и Джоркаефф включены (как известно, эти личности не дают буржуинам от игростроительного комплекса лицензию на пачканье их великих имен).

Патчи перечислены, и встает следующий вопрос: что же интересовало в них вашего покорного слугу? А интересовало его, то есть меня, следующее:

- совпадение имен и фамилий игроков реальному положению дел;
- соответствие атрибутики (майки, шорты, нижнее белье...);
- точность воспроизведения сил команд реальному положению дел;
- соотношение личных характеристик игроков в игре реальному положению дел;
- визуальная "похожесть" моделей игроков на их реальные прототипы;
- удельный вес недочетов, глюков и багов;

Итак, что же показал нам допрос с пристрастием данных творений народной самодеятельности?

Вот протоколы. Прошу ознакомиться...

**Кто есть Who?
3D Grass Textures Version 1.0**

"Вучыца, вучыца и ешшо раз вучыца", - как говаривал батько Лукашенко, голова нашего многонационального Союза России и Белоруссии, своим нерадивым министрам. Учиться вовремя выпрямлять излишне кудрявые и протезистые руки, учиться признавать свои ошибки, а главное - учиться подбирать в команду художников - не выпускников художественно-оформительского СПТУ №3! Я к вам обращаюсь, господа из EA Sports! По вашей вине мне пришлось написать столько злобных, с высокохудожественными оборотами, писем, доказывая гнилостную сущность графики FIFA'2000. И, слава богу, нашелся на Руси умелец, поднявший вашего питомца из лужи никудышной визуализации, приодев в достойные одежды и выпустив в люди - миру на загляденье.

Иногда все-таки со всей болью в сердце ощущаешь неприспособленность современных технологий к эмоциональному общению: ни один Интернет не в силах позволить мне пожать руку Nick'у Kojucharov'у и сказать: "Спасибо!". Текстуры, созданные этим человеком, преображают игру совершенно: в происходящее веришь, обессилено пытаясь отвести взгляд от "футбольного пиршества". Родители начинают заглядывать в комнату и вызывать "психиатричку" примерно в конце третьих суток.

Особенно хороши текстуры в режиме Day/Clear. Мне думается, что именно на этот режим и рассчитывал Ник. В иных погодно-временных условиях тоже наблюдаются изменения, но они не столь заметны и не так согревают душу эстету.

Что ж, вердикт на сей раз однозначен - при покупке диска с FIFA'2000 постарайтесь заручиться доступом в Интернет и скачать данный патч, поскольку только так можно обезопасить себя от ужаса созерцания футбольных полей, выкрашенных в ровный цвет хаки нитрокраской от "художников" EA Sports.

RSP (Russian Super Patch) V1.0

Для затравки сразу отметим обещанные рекламные щиты с символикой туземных спонсоров и "другие графические улучшения": действительно, на стадионах представлены щиты весьма популярного отечественного пивзавода на букву "Б", лейблы некоторых широко известных российских изданий и прочие набившие оскомину рекламные вывески.

Переведена на русский язык бегущая рекламная строка EA Sports. Появилась нашлепка с логотипом одного очень неза-

висимого телеканала. Обрусели различные информационные менюшки.

Все это, конечно, радует глаз и льет на душу бальзам патриотизма, но несколько снижает реальность происходящего при желании поиграть во что-нибудь помимо Российского чемпионата - странно видеть на Уэмбли российские рекламные щиты. Да и играя в наш, кондовый чемпионат, бывает, настолько поверишь в реальность происходящего, что невольно вздрагиваешь от иноязычного крика комментатора: "Oh! It's a wonderful goal!".

Что же касается составов команд, характеристик отдельных игроков и клубов в целом, то тут все далеко не безоблачно. Мало того, что команды скомплектованы по странному критерию (например, в "Спартаке" нет моего любимца Робсона, но зато есть абсолютно никакой Мор), так еще и ужасно перевраны характеристики игроков (а как следствие – и команд): все ведущие игроки ЧР, по версии автора, как минимум не слабее Пеле, Батистуты и Роналдо. И слава Богу, что внешняя аутентичность соблюдена со всей полнотой - формы (и домашняя, и выездная) команд (в смысле, расцветка и узор) и их англоязычные названия соответствуют реальным образцам, а то итоговый вердикт был бы совсем дидактически-напыщенным.

А вердикт таков: безусловно, достойный патч для истинных поклонников Российского Чемпионата, готовых играть только в него, многократно делая "Жемчужину" или "Уралан" чемпионом на уровне World Class. Другим же, не столь одиозным геймерам советую подыскать что-нибудь иное.

Ukr2 Version 2000.02

Патч безумовно гiден для того, щоб бути поставленим на кожний комп'ютер справжнього козака, але ж...нам, товарищi москалi, цiй патч немного не в тему, и вот почему...

Начнем с того, что автор патча внес небольшие улучшения в графическое ядро игры: во-первых, для Российского (выделан из Норвежского) чемпионата создан флаг нашей необъятной Родины (довольно корявый), а для Украинского (преобразован из чемпионата Израиля) - незалежной Батькивщины (немного лучшего качества... или его просто рисовать легче?).

Во-вторых, автор несколько преобразил текстуры форм известных команд; так, у киевского "Динамо" и московского "Спартака" на футболках явственно выделяются фирменные логотипы этих ФК.

Создание Российского и Украинского чемпионатов на основе Норвежского и Израильского мне кажется существенным вот почему.

Несмотря на некоторые плюсы (например, для любителей играть с рэндомными установками погоды, зависящими, как известно от времени года и климата страны, гораздо более "нормально" играть Российский чемпионат на "основе" Норвежского, нежели Греческого, как в предыдущем патче), тут достаточно много минусов. А именно: 14 команд, отсутствие в "сетке" сезона игр Лиги Чемпионов, заполнение Кубка страны командами неизвестного происхождения с явственно израильскими (норвежскими) названиями...

Кроме того, нам, подданным Российской Федерации, будет достаточно обидно увидеть мелкие "баги" как в написании любимых команд (почему-то автор пишет правильно Dynamo Kyiv, но искажает Dinamo Mosco), так и в расцветке формы (показателен пример "Алании" и "ЦСКА").

Впрочем, есть и светлые стороны. Вот они...

Соблюден баланс характеристик игроков, а как следствие - команд по отношению к общемировому уровню (да, "Локомотив" из Нижнего действительно слаб!).

Отбор игроков, представленных в виртуальных клубах, сделан более качественно (на мой взгляд) - Робсон есть, а всяких мелкотравчатых Моров нет.

В итоге мы имеем очень противоречивую картину: есть и светлые, и темные тона. Скажу более: даже для себя я еще не решил, в каком направлении пойдет большой палец моей правой руки - вверх или вниз...

FIFA 2000 Ukrpatch V2.0

Я отказываюсь тестировать подобные вещи, ибо любая народная самодеятельность должна знать пределы. Этим пределом будет ваш покорный слуга...

Патч. Обычный дилетантский патч, которыми наводнена наша вотчина - родной Интернет. Ребята просто оторвались, выражая в тут все свои тайные комплексы и ночные футбольные фантазии. Посудите сами: "Динамо" (Киев) у них самый сильный клуб мира, Шевченко продолжает радовать болельщиков Матери городов русских, а Пеле (не кофе!) играет бок о бок с Рональдо в... "Милане".

Вот такие пироги. Я уж не говорю про липовые "улучшения" графики, которые нам обещали бойкие авторы.

Итог неутешителен: перед нами гон обыкновенный! 1 штука. Самовывоз.

Это все, что останется вместе со мной...

Что выбрал я?

Что ж, у меня секретов нет - слушайте, детишки...

Во-первых, 3D-текстура травы. Однозначно рекомендую всем. Удивительно красиво и играбельно.

Во-вторых, рекламные "примочки" патчей 2 и 3; не думаю, что щиты с родными логами вам помешают.

Ну, и третье – это "ростеры". С "ростерами" определяйтесь сами: в патче №2 больше команд и в Российском чемпионате есть Лига Чемпионов, а в патче №3 больше "жизненной правды", то есть баланса силы команд. Кому что важней? Опять же решать вам.

Для полноты картины сообщаю мой мэйл: andrzej@ezmail.ru.

Старков Петр aka At Let

Московская Хоккейная Лига, или Вызов ГЕРОЮ-ОДИНОЧКЕ

Лето 1995 года. Для любителей спортивных компьютерных игр именно с этого момента начался отсчет нового времени: именно тогда вышел хоккейный симулятор от EA Sports – NHL 96. Новый уровень графики, двадцать четыре команды, десятки игроков, кубок Стэнли, наконец, – все это было замечательно. Но бывалым геймерам не надо объяснять, что, какими бы распрекрасными ни были игры, сколько бы ума, хитрости, коварства не вкладывали бы создатели в искусственный интеллект, все равно подлинная вершина игры – это поединок с равным себе. Именно противостояние людей обычно стоит жизни десяткам мышек, клавиатур и прочей разбитой в сердцах утвари. Компьютерный хоккей, разумеется, не исключение. Сколько игроков-одиночек горевали над потерей интереса к симулятору после нахождения одного-единственного способа громить компьютерные команды. С человеком такой номер не пройдет. На каждое действие он всегда найдет противодействие, а, как известно, противоборство щита и меча – вечно.

Второе рождение для спортивной игры

К сожалению, сама игра вечной быть не может. Моральное устаревание графики, изменения в реальной NHL не дают даже грамотно сделанной игре шанса прожить больше двух лет. Следующий симулятор от EA Sports был крайне неудачным, зато начиная с NHL 98, мы начали получать продукты с отличной играбельностью и прекрасными возможностями для многопользовательской игры.

Однако со временем начали появляться проблемы другого рода, а именно – поиск партнеров для игр. Семья, дети, работа – все это может сгубить даже крепкого геймера. Конечно, в игровых чатах можно было найти соперника на один-два поединка по модему. Но это не приносило большого удовлетворения. Разве что-нибудь может сравниться с полноценным сезоном – с его статистикой, битвой за очки, за место в плей-офф. Лично для меня сезоны 1998-1999 смело можно было считать потерянными. Поэтому легко понять, как я обрадовался, когда нашел в Интернете сайт Московской Хоккейной Лиги и обнаружил там вакансии для хозяев команд. Правда, не обошлось без некоторого чувства досады – оказывается, ребята играют с 1997 года, и большинство ведущих команд оказались прочно закрепленными за старожилами лиги, но лучше поздно, чем никогда, тем более что владельцем моего любимого "Вашингтона" оказался весьма приличный малый, завоевавший в NHL 98 Кубок Стэнли. В общем, Московская Хоккейная Лига оказалось если не идеальным (идеальным, наверное, не бывает ничто), то весьма действенным средством от хоккейного одиночества. Об организации лиги, основных правилах и духе соперничества, царящем в ней, мне бы и хотелось поведать. Может быть, это привлечет в лигу новых достойных членов, а может, даст толчок к образованию новых подобных структур, что, несомненно, пойдет на пользу геймерскому миру.

Как они работают

Как гласит сайт МХЛ, лига была основана в 1997 году Егором Киржаковым. На самом деле в ядро ее входят три человека. Помимо основателя, это Александр Разин и Маркин Иван. Насколько разные эти люди по характерам, настолько их объединяет фанатичная преданность хоккею (причем не только компьютерному) и игровому миру в целом. Не много я знаю людей, которые в "Юрьев день" (день, когда в NHL совершается основная масса переходов игроков) следят за информацией на онлайновых сайтах ночь напролет, чтобы первыми узнать о последних обменах, не доверяя это утреннему "Спорт-Экспрессу". Это позволяет участникам лиги получать в свое распоряжение свежайшие ростеры команд на каждый игровой день. А хорошее понимание организаторами непосредственно хоккея делает возможным создание новых игроков с точными характеристиками раньше, чем EA Sports поместит обновленный ростер на своем сайте. Кстати, познанию тонкостей хоккейного мастерства в немалой степени способствуют и тренировки на настоящем льду, которые два раза в неделю открыты для всех членов лиги.

Вопросы бытовые

Для того чтобы стать участником розыгрыша лиги, надо для начала выбрать себе команду из списка свободных. По окончании каждого сезона какое-то количество свободных команд всегда образуется, хотя ветераны лиги свои клубы не отдают никому. Затем уплатить вступительный взнос. Точные цифры называть не буду, но надо сказать, что деньги за участие далеко не смешные. Расходуются они на благое дело: покупку "железа", лицензионных коробок, аренду помещения, призовой фонд. Надо сказать, что взнос находится в прямой зависимости от уровня команды, которая вам досталась, для чего перед началом сезона проходит выяснение возможностей клубов в данном симуляторе. Уплата приличных денег позволяет надеяться, что в розыгрыш не попадут случайные люди, которые исчезнут после двух-трех игр, испортив не только статистику своей команде, но и игру остальным

Крис Пронгер, в очередной раз "упаковывает" Тони Амонте

участникам. Да и призовой фонд, соответственно, получается далеко не призрачным, что, бесспорно, добавляет накала в игры, особенно между лидерами.

Игры проводятся по локальной сети. Отказ от использования модемов сводит до минимума проблемы с "рассоединением", хотя и такое бывает. Кстати, приезд участников для игры в одном месте - важный фактор для создания игровой атмосферы. Обсуждение игр, перемывание косточек игрокам, прогнозы на будущее – все это необходимый элемент антуража. Надо сказать, что споры по поводу игр, команд или отдельных игроков зачастую настолько жаркие, что дадут фору дискуссиям в прессе и на улицах по поводу настоящих хоккейных баталий. Кстати о прессе. Деятельность лиги освещается на уже упоминавшемся сайте. Результаты каждого тура, фоторепортажи (в виде скриншотов) с центральных игр, успехи и неудачи тренеров описываются с такой увлеченностью и темпераментностью, что у авторов заметок не грех было бы поучиться и профессиональным спортивным журналистам, которые частенько даже интересную информацию о битвах в NHL подают довольно пресно и шаблонно. А сайт МХЛ вполне справляется как с информативной деятельностью, так и с поддержанием у участников лиги ощущения, что они участвуют в большом событии – розыгрыше чемпионата NHL 2000.

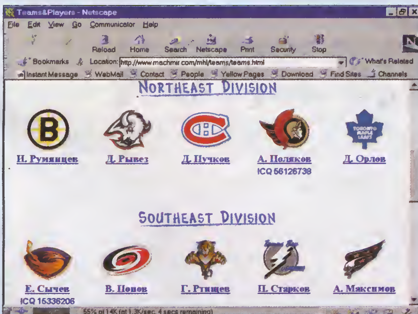
Вопросы организационные

Конечно, в большом коллективе, которым является лига, обязательно найдется место для некоторых противоречий. Для меня, например, участие в хоккейном матче немыслимо без применения некоторого количества легкого допинга в виде знаменитого янтарного напитка. Однако после нескольких случаев чрезмерного употребления бодрящих напитков (не мной, конечно, а другими участниками) пиво было переведено в ранг запрещенных препаратов, что лично некоторым стоило нескольких игр, проигранных по причине сильного волнения и отсутствия возможности побороть его какими-либо средствами. В дальнейшем, под давлением общественности администрация лиги была вынуждена повернуться лицом к маленьким слабостям участников.

В целом же в лиге царит довольно жесткая дисциплина. Грамотно составленное расписание игр (с учетом возможностей игроков) выдерживается строго, опоздание на полчаса значит, что за вашу команду будет играть компьютер, а это гарантирует полный разгром. Хотя нельзя не сказать, что приехать к назначенному времени бывает довольно трудно. Дело в том, что место проведения игр расположено, наверное, в самой неудобной точке Москвы. В мой первый визит даже бывалые таксисты у станции метро "Царицыно" на предложение доехать до улицы Ягодная реагировали так, как будто я просил их подвезти меня как минимум до Питера. Позже я, конечно, научился добираться до этой окраины района Бирюлево, но рассчитать прибытие с точностью до двадцати минут, учитывая все виды транспорта, которыми приходится пользоваться, все равно тяжело. Есть надежда, что в следующем сезоне лига сможет перебраться подальше от МКАД, поближе к Садовому кольцу, это должно сократить количество опозданий и неявок.

Коррупция неискоренима?

Несколько не устраивала некоторых участников система обменов, вернее - ее отсутствие. Переходы игроков с точности копируются с NHL. Но в реальной лиге клубы решают совсем другие задачи, чем компьютерные команды. Так, я, как владелец "Молнии" из Тампа-Бэй, могу смело считать себя жертвой курса реальной "Тампы" на сокращение платежной ведомости и омоложение состава, ведь уже в первой трети чемпионата мы лишились большинства ведущих хоккеистов получив взамен сомнительных новичков и призрачные драфтовые преимущества. В итоге игроки-атлеты типа Алекса Стоянова и Кайла Фридриха были вынуждены тягаться со скоростными и техничными форвардами и защитниками других команд. Правда, действенную схему обменов разработать трудно, по убеждению руководства лиги, после разрешения свободных обменов неизбежно возникает коррупция. Ведь учитывая добрые и приятельские отношения между большинством участников лиги, всегда существует опасность продажи хорошего игрока в дружественную команду за неравноценную компенсацию, а то и вовсе за пиво.



Виртуальные профессионалы

И в заключение – немного о самой игре. Наверное, многие игроки-одиночки считают себя мастерами, легко надирая уши компьютерным оппонентам. С огромной вероятностью во время игры с участниками лиги их будет ждать глубокое разочарование. Я вам не скажу за всю Одессу, но игроков сильнее, чем тех, кто играет в МХЛ, я не видел. Главным показателем мастерства, как мне кажется, должно считаться даже не столько умение одним действенным приемом забивать голы, а способность к нахождению защиты против этого приема и умение разрабатывать новые схемы по ходу игрового сезона. Кажется, в NHL 2000 есть возможность забивать любое количество голов с помощью броска из одного угла ворот в дальний. Действительно, количество таких шайб велико, и счет матчей иногда похож на баскетбольный. Но когда играешь с настоящим мастером, под руководством которого находится крепкая команда, то частенько сталкиваешься с таким виртуозным управлением вратарем и такой организацией защиты, что перед ними пасуют даже стопроцентные приемы. Приходится постоянно совершенствоваться и пополнять свой арсенал тактических схем.

Так что, если вам недостаточно игр с искусственным интеллектом, если вы хотите проверить себя на прочность и сразиться в следующем сезоне NHL 2001 с настоящими профессионалами, – добро пожаловать в Московскую Хоккейную Лигу.

P.S. По поводу заявок на участие: mario66net@usa.net

Полная информация о Лиге: http://www.machmir.com/mhl

Андрей Алаев

Прометеи

Как обычно, редактор адвентюрно-ролевого раздела маялся и не знал, о чем в очередной раз рассказать читателям во вступительном слове. Единственный (правда, стоящий) релиз, конечно, грел душу, но о нем уже все было сказано в соответствующем обзоре. В остальном же продолжалось прошлономерное безрыбье, отчего означенный редактор нарезал по комнате круги, нервно курил и тяжело вздыхал. О чем писать? Мягко и интеллигентно ответить на наезды коллег из стратегического раздела? По-дружески пнуть квакеров и анрыльщиков? В конце концов, может, просто гадость какую измыслить? К счастью, затравленный взгляд упал на план номера, и, уловив в материалах некую тенденцию, редактор воспрял духом и кинулся к компьютеру.

"Итак, сегодня, господа и товарищи, у нас речь пойдет об одном интересном явлении, которое процветает за пределами нашей одной шестой части суши. Явление сие называется "неофициальный сиквел", и единственная его причина – странное поведение издателей. Впрочем, обо всем по порядку.

Итак, предположим, некая фирма выпустила некую игру, чаще всего ролевик или адвентюру, то есть, игру такого рода, в которой сами законы жанра требуют рано или поздно продолжения. Игра пользуется спросом, продается и покупается, получает пару-тройку наград... И указанное продолжение не следует. А у столь мощно разошедшегося релиза, между прочим, уже образовался приличных размеров круг поклонников, жаждущих сиквела более всего на свете. Они могут терпеть год, и три, и пять, периодически снова устанавливая игру на диск (или, что вероятнее, ее оттуда и не удаляя никогда) и проходя, но каждый раз хочется чего-то большого, светлого, чистого...

И вот появляется (относительно неожиданно) Прометей. Данный гражданин обычно является фанатом незаслуженно забытой игры просто исключительного характера: он держит сайтик про свою любимицу, он общается с себе подобными и слывет среди них гуру и, наконец, обладает достаточно приличными способностями программиста. Через некоторое время в нем появляется так называемый "зуд Прометея" – непреодолимое желание нести в массы огонь сиквела, который злобные издатели по неясным причинам не выпускают в свободное обращение.

Таковой зуд есть явление интернациональное, но реальные формы сумевшее обрести, кажется, только за рубежами. Подбирается команда единомышленников и начинается работа, результат которой рассчитан только и исключительно на истинных любителей жанра и которая не может принести ни цента. Да что там деньги – как бы не схлопотать от больших дяденек с большими кошельками по ушам за резвость и прометеевщину!

Но эти буржуи, эти "тупые американцы (немцы, англичане – нужное подчеркнуть)", эти наймиты капитала работают за чистую идею, более того, у них что-то получается! Только в этом номере – прьевью сиквела к классической адвентюре от LucasArts, работа кипит, а ведь помимо этого фанаты со всего света трудятся над неофициальным продолжение Star Control II, пытаются объединить три последних Might&Magic в один мир (см. новости), работают над другими интересными проектами. Старые игры постепенно обретают новую жизнь. Пусть они будут не шедеврами графики, пусть и по качеству не приблизятся к профессиональному творчеству, но настоящий игрок ни за что не пройдет мимо таких разработок.

Мне думается, что практика самопальных продолжений будет всемерно развиваться, хвала Интернету. Всемирная Паутина уже спасла от забвения классическую Interactive Fiction и текстовые Rouge-RPG, и эти игры нашли своего "потребителя". Теперь пришел черед самоделок, ненадолго возвращающих нас в мир нашей геймерской молодости, когда "игры были настоящими играми, игроки – настоящими игроками, а маленькие пушистики с Альфы Центавра – настоящими маленькими пушистиками с Альфы Центавра."

Редактор удовлетворенно потянулся и с трудом засунул окурок в битком набитую пепельницу. Он не знал, зачем рассказал народу о самодельных продолжениях, не знал, выйдет ли из этого толк, и не знал, есть ли кому-нибудь до этого дело. "Но все же любопытная тенденция, – подумал редактор. Жаль, среди наших ребят как-то не видно таких прометеев..."

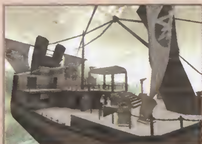
Комментарий Ивана Жилина: Это как это нет прометеев?! (Елки-моталки, горазадо мое начальство на высокопарные словеса.) А King's Bounty 2? Я, конечно, понимаю, что Украина и Россия у нас теперь существуют вполне отдельно друг от дружки, но игра-то была! Кому-то она нравилась больше оригинала, кому-то меньше, но это, безусловно, был "прометеевский" продукт, причем законченный, причем советский и причем очень и очень неплохой. Но в общем-то это во мне говорит страсть к соблюдению истины, потому как de facto редактор прав: если за границей движение набирает силу, то у нас все по-прежнему довольно запущенно.

Дмитрий "GoodHobbit" Хомак

Anachronox

Жанр	RPG
Издатель	Activision
Разработчик	Ion Storm
Дата выхода	Сразу после Doikatano

Anachronox (не путать с Nox, ни в коем случае!) – странноватая, долгостройная RPG, о которой так много песен спето и так много статей написано... но, кажется, скоро, скоро она явит свой сверкающий лик народам Земли, и всем сразу станет хорошо... сразу и насовсем. Так, во всяком случае, обещают разработчики, которыми руководит небезызвестный Том Холл (Commander Keen, Wolfenstein 3D, Doom, Rise of the Triad, Terminal Velocity – везде-то он руку приложил, живой классик). Правда, это не спасло игру от перевода в разряд клинических долгостроев, наряду с Diablo2 и Daikatana, но мы еще во что-то верим... ведь правда? Ну и пусть Том Холл всю жизнь занимался аркадами дешОвыми, никакого отношения к ролевым играм не имеющими – а вдруг у него откроется новый взгляд на жанр RPG? Вдруг? А пока посмотрим, какой



лапшою нам в этот раз достанется по ушам.

Чужой и еще чужее

Ну, значит, так. Семьсот лет спустя – век, соответственно, двадцать восьмой. Народ со страшной силой кинулся исследовать и обживать Галактику. Началась эта безудержная экспансия за триста лет до описываемых в "Анахроноксе" событий, веке эдак в двадцать пятом. Люди тихо расползались на досветовой скорости по галактике и периодически обнаруживали на планетах и вокруг них странные приборы явно нечеловеческого производства... Народ подумал-подумал и назвал все это хозяйство Mysterium Technology, после чего приспособил кое-что под оружие, кое что – под хозяйственные нужды и зажил долго и счастливо (эх, Экселенца-Сикорски на них нету, правда, Жилин? Он бы объяснил, что все это – происки Странников). Прошла еще сотня лет, пока какой-то невезучий пилот не напоролся на первого Сендера (Sender). Сендер – это такая большая шипастая металлоконструкция размером со среднюю планету. И вот пилоту почудилось, что один из шипов излучает в радиодиапазоне; пилот проверил – и правда, излучает. И вместо того, чтобы доложить куда надо, пилот полез сам разбираться... и телепортировало его с кораблем на другой конец Галактики. В виде маленькой такой светящейся лужицы на полу корабля. Но ученые быстро сориентировались, оснастили корабли подавителями вредных излучений – и началась всегалактическая (она же безудержная) экспансия (см. выше).

Гиперссылка с поражением в правах

Однажды в самом-самом центре Галактики обнаружили самый большой Сендер. Сендер с большой буквы "С". Простучав обшивку, ученые быстро убедились, что внутри Сендера совершенно пусто, и полезли смотреть. Внутри было действительно пусто, не считая города по имени Анахронокс. Чужой город, алиеновский. Сенсация получилась громкая, но с каким-то неприятным оттенком – первооткрыватели подозрительно быстро перемерли от неведомой алиеновской болезни, не то чумы, не то ветрянки. Была выдвинута теория, что город являлся большим карантином для миллионов алиенов, которые медленно от этой своей ветрянки загибались, пока не загнулись окончательно. Поэтому город и назвали Anachronox, что в переводе с значит то ли "чума на оба ваших дома", то ли просто "вредная древность". Таким образом, климат не способствовал расселению людей в этих краях, однако же лет через двести город был весьма плотно обжит людьми, которым не нашлось места во всей остальной Галактике. Отбросы общества, словом. С иммунитетом к чуме и ветрянке, что характерно.

И вот в такой вот мрачной обстановочке, в районе Bricks, худшем районе худшего в Галактике города, однажды утром (наверняка с похмелья) просыпается наш главный герой-на-беломконе, частный детектив Сильвестер "Слай" Бутс (Sylvester "Sly" Boots), рыцарь без страха и упрека, Майк Хаммер космической эры. Вообще, конечно, не просыпается, и вовсе даже не с похмелья. Его цинично бьют в собственном офисе ногами по почкам: он кому-то должен денег и – не отдал. Через некоторое время он покидает свой офис прямо сквозь оконное стекло и оказывается на улице. Пора... нет, не мстить. Искать деньги. Необычный такой супергерой, с очень нетрадиционной для супергероев мотивацией. В результате недолгих похождений Бутс оказывается у некого местного босса Грумпоса (Grumpos), который дает сыщику работу по специальности. Ну, что-то около того.

Особенности национального курсора

"Анахронокс" – игра трехмерная. Игра на движке от Ку2. Игра от третьего лица (вот только не надо становиться в позу и скандировать "Лару – давить!". Во-первых, вас могут не понять или понять неправильно. А во вторых – та же Ultima: Ascencion ничего так, вполне удалась). Игра, которая должна была выйти к Рождеству-98. При всем при этом она не просто умудряется остаться RPG, но и быть грядущим новым словом в жанре. А теперь будут слайды! То есть, цифры и прочие подробности, проверить которые не удастся до выхода игры... ну когда же, когда?!

Anachronox – игра партийная. То есть беспризорные NPC могут при определенных условиях прибиться к нашему главному герою. К сожалению, не больше двух одновременно и не больше семи за всю игру. Негусто, прямо скажем. Что может сделать такая партия, кроме как на троих в ближайшем подъезде сообразить? Пресс-релизы утверждают – все, что угодно. Правда, с вами постоянно будет и еще один помощник – ваша секретарша. Что ж за частный детектив без секретарши с во-о-о-от такими ногами? Здесь, правда, с длинными секретаршиными ногами некоторые проблемы, потому как оная особа полностью дигитальная... то есть – цифровая. И живет в курсоре. Честное слово. Дамочка с именем Fatima и интересной фамилией Doohan была в момент смерти целиком оцифрована и загнана в устройство Porticom Life Cursor. Сложившимся положением Фатима страшно недовольна и не преминет напомнить об этом Слаю... если вы играли в Planescape, то понимаете, о чем я. Фатима как духовный наследник Морте. Живой курсор приходит на смену летающему черепу. Прогресс неостановим. Плагиат? Погодите кидаться гнилыми помидорами: вспомните, что игра в разработке уж три года, и еще надо проверить, кто чьи идеи развивает.





Раз уж завели речь о курсоре, поговорим и об управлении. Управление, естественно, "стрелочками". Курсор вам пригодится при игре во встроенную классическую игрушку под названием ПиксельХантинг (Pixel Hunting – найди черный кейс в темной комнате при полном отсутствии уверенности, что искомый кейс в комнате есть) и при ведении "грамотного базара" – не забыли, с кем общаться придется? То-то же.

Кру-гом!

Окружающая среда вокруг нас будет невиданной и неслыханной по реалистичности – так нам обещают. Люди будут ходить, машинки – ездить, самолетики – летать, роботы – лязгать, помойки – гореть (и пахнуть)... Realistic Environment – так нам было сказано. Еще раз жалеем об отсутствии синтезатора запахов на PC – горящая помойка это действительно круто. Помимо "почти-настоящего" мира нам обещают очень-очень-очень нелинейный сюжет, которым, правда, в последнее время никого особо не удивишь, но все равно – приятно.

Естественно, что по ходу действия будет развиваться не только герой, но и его спутники, исключая, видимо, секретаршу. Некоторые ваши действия или, скажем, спонтанно происходящие события способны кардинально изменить настроение напарников, вплоть до полной потери ими цели в жизни и расставания с вашей маленькой, но крепкой, казалось, компанией. Опять же, ничего особенно злободневного и революционного пока не видать. Может, потом всплывет? Посмотрим.

Статистика. Подробностей особых нет, но известно, что основных показателей будет три: Might, Agility и Wisdom. Плюс еще что-то такое непонятное, вроде умения обращаться с древними (MystTech) технологиями. Плюс строго индивидуальные умения, например, Lockpick у Бутса.

Буду резать, буду бить...

Битвы в игре будут реалтаймовые, правда, относительно – как в Final Fantasy VII/VIII/далее везде. То есть: после того, как вы атаковали либо применили какой-то предмет (use grenade on enemy?), придется ждать некоторое время, пока вы снова не сможете атаковать. Основных типов вооружения разработчики насчитывают два – оружие людское (начиная с дубинки и заканчивая пулеметом) и алиеновское, которое можно будет разновсячески модифицировать и комбинировать с другими видами вооружений. В игре, кстати, нету разделения на adventure/combat режимы – бои происходят именно там и тогда, где вы встретились с противником, безо всяких любимых народом random combat locations. При этом нам обещают, что можно будет использовать окружающую вас со всех сторон среду, приводя крайне оригинальный пример: ящик, за который можно спрятаться – и пуля (как известно, дура) вас там не найдет. Еще, захлебываясь от восторга слюня-





ми, кричат про суперинтеллектуальную камеру, которая во время боев будет выделывать штуки не хуже, чем в малоизвестном малобюджетном кинобоевичке "Матрица" с Кину Ривзом (малоизвестным). Можно, для разнообразия, и поверить, так как разработчики клянутся, что для каждого вида атаки они написали скрипт, который говорит камере, куда надо лететь. Да, еще нам позволят писать боевые макросы: нажал одну, но важную, кнопку – и герой творит такое, такое... короче, я не видел, но говорят – здорово и жизнь облегчает. Такая невыносимая легкость бытия во всем теле появляется... Хотя обстановка в городе этой легкости вовсе не способствует.

Многоярусный мир

Город, как вы, наверно, уже осознали, находится внутри громадной металлической скорлупы и представляет из себя нарезанный на дольки шар. Каждая долька – это плоскость, которая вращается вокруг собственной оси, причем скорость и направление вращения двух соседних плоскостей совершенно не обязательно совпадают... точнее, не совпадают вообще никогда. И вот на этих плитах располагается город Анахронокс, в котором людская архитектура двадцать восьмого века легко уживается с древней архитектурой алиенов (ну не пришельцами же их называть, в самом деле – это ведь их родной город, а вовсе не людской). Повсюду можно встретить мирно пашущие алиеновские тракторы и прочие технические устройства – частью прирученные людьми, частью – нет. Приручить их не получается по той простой причине, что никто даже приблизительно представить не может, каким образом их можно использовать. (Жилин! Почему я уже который час вспоминаю "Попытку к бегству" Стругацких, не подскажешь? – Не подскажу. И.Ж.)

Огни большого города

Анахронокс, конечно, город большой, настоящий Big Apple (если кто не знает – это одно из названий Нью-Йорка), да еще и на дольки порезан создателями. И есть в этом городе Брикс (Bricks) – район трущоб, район высоких домов и грязных улиц, район, где частный сыщик чувствует себя как дома... никаких ассоциаций с Бронксом (Bronx) не возникает? Нет? Ричард "Levelord" Грей, неплохо знакомый с Томом Холлом, сказал, что мечтает воссоздать на компьютере Нью-Йорк, весь, до последнего мусорного бака. А какой же это Нью-Йорк – без частного сыщика? Вот Холл творчески и претворяет в жизнь эту идею, творит город мусорных баков и частных детективов.

Кстати, наш сыщик в Бриксе чувствует себя как дома – потому что у него там и правда дом и офис (см. выше). Ночь, грязь, неоновые вывески дешевых баров и оружейных магазинов, узкие переулки, баки мусорные, личности подозрительные... интересно, будет ли дождь и револьвер сорок пятого калибра в кармане?

Есть в Анахроноксе и свой Бродвей – Sender Station, большая космическая станция, болтающаяся на орбите железной планеты. Там светло, чисто, там даже можно иногда увидеть относительно дикорастущее дерево или цветок... полная противоположность Бриксу, в общем. Там же, на станции, находится местный Район Красных Фонарей, причем разработчики гордо заявляют, что это вовсе не бутафория. Хм... Интересно. Будем это прилежно изучать. Обязательно.

Конечно, два района – еще не весь город, а город – еще не вся игра, но разработчики предпочитают хранить молчание, лишь вскользь обмолвившись о том, что Слаю с друзьями придется побывать на нескольких планетах, например, мир Tensil – помесь современного мегаполиса и ацтекской архитектуры или планета-склад под названием Stacks... впрочем, лучше один раз увидеть, чем пять раз прочитать... поэтому перейдем разговорам о том, как это все будет выглядеть. К игровой графике.

Говорит и показывает

За основу взят старый добрый движок Q2 (правда, когда его брали, он был совсем свеженьким и блестящим) и... изуродован до полной неузнаваемости. Например, разрешение теперь никогда не поднимется выше 640x480. Разработчики вяло отмазываются суровой производственной необходимостью, очень высокой детализацией, тем, что в кадр обязательно попадет много-много движущихся механизмов и все обязательно будет тормозить. Много, много лет прошло с тех пор, но решения позволить менять разрешение (каламбурчик!) разработчики так и не приняли... вроде бы. Вот когда (если?) игра выйдет, тогда и посмотрим. Обещают нам потрясающий воображение туман – такой, чтобы, когда Слай входит в прокуренный дешевый бар (см. выше), у игрока начинало щипать в глазах. Обещают и такую интересную вещь, как Facial Deformation, то есть систему искажения морды лица в реальном времени. Нужна, например, для того, чтобы при разговоре персонажи не щелкали клювами, словно рыба об лед, а вполне реалистично двигали губами и прочими частями лица. Ну и для отображения настроения того или иного NPC (да и PC, пожалуй) – вещь незаменимая.

Планов у ребяток – громадье, только вот что-то с реализацией проблемы. Столько раз уже проваливали все сроки выхода... как бы не устарела игрушка еще до релиза. С другой стороны, графика никогда не была сильной стороной ролевых игр. В общем, ждем, надеемся и верим. Из последних сил.



Комментарий Ивана Жилина:

Нету у меня последних сил, были, да все вышли. Какого черта верить в этот долгострой, который клепают уже даже дольше (нет, вы оцените величие разработчиков!) самой Wizardry VIII! И не в том дело, что ролевка эта футуристическая (это хорошо), трехмерная (это вполне даже неплохо) или сделана на движке от второго квака (это мы тоже какнибудь переживем, да и чересчур крутую машину запрашивать Anarchnox не должен). А вот явное следование канонам консольных финальных фантазий настораживает и заставляет чувствовать тут руку Странников. Вредителей. Шпионов. Инопланетных прогрессоров, продвигателей чуждой нам приставочной культуры в массы, черт побери!

Да и использование штампов, даже пусть это и идеи Великих Писателей, по моему скромному мнению – не самый лучший способ зарабатывать очки...



Артур Циленко

Indiana Jones and the Fate of Atlantis 2

Жанр	Adventure
Издатель	А будет ли?
Разработчик	The Indy Project
Дата выхода	Когда будет готова

Воистину, как много открытий чудных несет нам Интернет! Какой шок я испытал, обнаружив ссылку на сайт, посвященный игре Indiana Jones and the Fate of Atlantis 2! Правда делает ее не Lucas Arts, а команда энтузиастов-фанатов со всего мира, но это дела не меняет – Инди возвращается!



Признайтесь – иногда вы сожалеете о том, что прошли какую-то полюбившуюся игру. Полюбившуюся настолько, что вы готовы были сами сесть за написание продолжения. Повезло, если любимым проектом оказался Tomb Raider или Final Fantasy, – сиквела долго ждать не придется. А если это один из классических квестов?

Парням, которые позже назовут себя The Indy Project, ждать надоело два года назад. В 1998 году простые германские квестоманы, братья Александр и Михаэль Цоллеры, кинули клич о поиске фанатов оригинальной игры про Инди для создания продолжения. Народу откликнулось много, но отобрали только самых достойных, и в итоге образовалась команда примерно в двадцать человек.

Процесс создания Indy II окружает строжайшая конспирация - об игре ничего не известно, кроме некоторого количества скриншотов, основной идеи и парочки альфа-версий движка. Сценарий был распространен между участниками проекта под честное слово никому ничего не рассказывать, и судить о сюжете можно только по крупицам информации на официальном сайте игры да по интервью Цоллеров, где они больше говорят о сплоченности вокруг идеи, нежели о проекте. Попробую скомпоновать то, что есть.

Итак, покинув Атлантиду, Инди (который остался главным героем, разумеется) не удастся долго отдохнуть - обстоятельства складываются так, что необходимо срочно вернуться в затерянный город. И тут, ко всему прочему, выясняется, что Атлантида – не просто город, а высокотехнологическое исследовательское предприятие, занимающее во много раз большую площадь, чем видимая "городская" его часть. Получается, в первой части доктор Джонс на самом деле не раскрыл тайну Атлантиды, что означает только одно – приключения продолжаются! Во второй части Инди помимо новых персонажей встретятся и старинные приятели – например, Салла, Генри Джонс-старший и София Хэпгуд. С новыми и старыми знакомыми Инди предстоит исследовать средневековый замок в Германии, заснеженные вершины Гималаев и еще три новых страны; кроме этого, удастся побывать и в местах, знакомых по оригинальной игре. Создатели утверждают, что продолжение будет определенно длиннее первой части. Это, собственно, все, что на данный момент известно о содержательной части игры. Разобраться с технической составляющей будет, наверное, легче.

Получается, в первой части доктор Джонс на самом деле не раскрыл тайну Атлантиды, что означает только одно – приключения продолжаются!

Как уже говорилось, идея создать сиквел принадлежит двум братьям из Германии, они-то и положили начало разработке. Перво-наперво Цоллеры решили не отходить от канонов первой части, даже в плане графики. В домашних условиях, практически "на коленке" был разработан движок, почти полностью копирующий ориги-







нальный, так что с реализацией графики проблем быть не должно. Смею предположить, что по задумке авторов "старый" стиль должен пробудить в фанатах Инди ностальгические чувства, да и пойти игра должна даже на 386-х (Боже!). Хотя сами Цоллеры говорят, что руководствовались только своими предпочтениями, потому как продолжение они делают "для себя", а если оно и другим понравится, будет совсем хорошо.

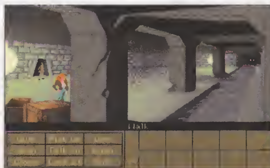
Сейчас над проектом постоянно работают около двадцати человек. Все трудятся, не покладая рук: программисты шлифуют код, художники рисуют фоны и анимацию, дизайнеры и сценаристы заканчивают второй (и, как говорят, окончательный) вариант сценария. Однако сроки выхода до сих пор неизвестны даже самим Indy Project.

Впечатление такое, будто сейчас 1990 год и Lucas Arts вот-вот совершит революцию...

На что будет похожа игра? Естественно, на оригинал! Во всяком случае, именно к этому стремятся разработчики. Интерфейс будет идентичен тому, что мы видели в ранних квестах от Lucas Arts. Снова появятся почти забытые кнопки (Use, Talk, Look...) и давно не виданные пиксели. Объяснять нет смысла, проще взглянуть на скриншоты. Впечатление такое, будто сейчас 1990 год и Lucas Arts вот-вот совершит революцию. Обещают, что пройти игру можно будет несколькими способами. Более того, планируется три варианта развития сюжета и, соответственно, несколько различных концовок.

Все это, конечно, звучит прекрасно – прямо как возвращение в классические времена зарождения игровой индустрии, но когда мы сможем увидеть продолжение любимого квеста? По этому поводу ребята из Indy Project не могут сказать ничего определенного. "Мы вольные птицы, правила себе устанавливаем сами. Хотите увидеть Indy 2? Запаситесь терпением". Просветление должно наступить после просмотра играбельной демки, которую авторы обещают очень скоро. Пока же единственным источником информации служит официальный сайт игры: ***http://indyproject. indy3d.net/***. Если же вам не терпится самим подержаться за "это", напишите авторам, предложите им свою помощь. Может быть, благодаря вам окажется, что Атлантида – плод работы русских ученых :).









Комментарий Ивана Жилина:

Все же деятельность фанатов приобретает воистину гигантские масштабы! Вот это то, что я называю настоящим энтузиазмом: ребята просто так, в свободное время делают игру, которую почти наверняка не смогут продать, а чего доброго, еще и получат по шапке за самодеятельность от Лукаса. Причем обратите внимание: никаких супер-идей, ничего, вроде бы, революционного и сверхноваторского (а самодеятельные проекты обещаниями подобного рода просто кишат), никаких бредовых мыслей о перевороте в индустрии. Просто создание игры, которая заведомо будет интересна сотням и тысячам любителей жанра. Просто ради удовольствия.

Этот тот самый случай, когда простота не имеет с воровством ничего общего.

Серж Астафьев

Магия цифр, или Размышления манчкина

От редактора: на сей раз мы решили раскопать своих подвалов и шкафов перетрясти и обнаружили довольно-таки немолодую, уже почти годичной давности статью Сержа Астафьева, которая, однако ж, своей актуальности ничуть не утратила. Впрочем, сие и понятно - такова судьба любой работы, которая пытается докопаться до сути жанра вообще, а не замыкается с жестких рамках обзора или превью.

Мы намеренно не стали дорабатывать и подгонять материал под современность, хотя, если заменить Baldur's Gate на Planescape, а M&M VII – на M&MVIII, ничего, по сути, не изменится. Вместо этого Жилину было дозволено впервые в его карьере (пока недолгой) разродится расширенным комментарием.

...Звон тетивы, голдов ли звон
Ту-хита и дамаджа урон,
Экспа, хиты, армора класс -
Цифирь!
Как сладок левел твой для нас!
"Гимн Цифири"
из сборника стихов
"Ролевая Цифра"
Gray Mage

Название красивое

Вот, название придумал, красивое, осталось только сказать, что хотелось.

О магии не будет, вернее – будет, но очень косвенно, а будет о цифрах.

Потому как уважаю их и очень люблю.

Конкретнее – хочу поговорить о тех цифрах, которые нам предоставляют в ролевых играх, а вернее, о масштабах этого представления. В качестве примера возьму две популярные игры: Might & Magic V11 и Baldur's Gate. По ходу дела, может быть, буду обращаться к каким-то другим играм, чтобы нагляднее продемонстрировать излагаемое... *(вот так всегда - наобещают, а мне расхлебывать - И.Ж.)*

BG основывается на системе AD&D, M&M зиждется на системе, очень похожей на SPECIAL, по-видимому, оригинальной и разработанной специально для конкретного сериала. Итак, в BG система атрибутов персонажа лежит в диапазоне 3..18 с небольшой вариацией верхнего предела, в M&M же простирается от 9 и до приблизительно двух с половиной сотен. На начальных этапах обоих игр моя манчкинская душа сладострастно радуется каждому малейшему изменению атрибута на крохотную единичку. Но если в BG радость (и желание!) такого изменения не покидает меня до самой финальной битвы, то в M&M она (радость) заметно притупляется.

Казалось бы, все элементарно. Изменение любого атрибута с 10 до 11, в одном случае, или со 100 до 110 – зто те же самые 10%. Но такой простой арифметический подход не может отразить всю гамму манчкинских чувств. Почему? Да потому, что во втором случае этому очередному изменению предшествовал ряд подобных же изменений, и их количество несоизмеримо больше первого. Да, по большому счету, здесь уже неважно, будет ли 110, или 115, или 120.

Может, я какой-то неправильный манчкин? Да нет... 115 все-таки лучше, а 120 – тем более. Я все же манчкин! Просто... Вот если (я очень люблю футбол) счет футбольных матчей был бы в среднем не 2:1, а 102:101, то зто была бы уже СОВСЕМ ДРУГАЯ ИГРА *(баскетбол, скажем - И.Ж.)!* Т.е. частота таких изменений в предлагаемой шкале должна быть соответствующим образом "проскалирована", зти изменения должны быть обоснованно выстраданы!

Расширенный комментарий Ивана Жилина: На сей раз я имею сказать много, возможно, слишком много. Но не стреляйте в бортинженера - он чинит, как умеет.

В первую голову многоуважаемый автор отметил, понятное дело, психологический аспект чересчур могучего роста цифровых показателей, да и любому из нас именно это приходит на ум прежде всего. Когда у тебя слишком много возможностей, слишком много атрибутов и скиллов, причем все они способны повышаться, ты банальным образом зажираешься. Радость от повышения параметра на единичку действительно проще всего ощутить тогда, когда игровой системой зто самое повышение предусмотрено в исключительных случаях. С одной стороны, зто, может, и правильно, а с другой - ну кто не пинал AD&D за каменность правил?

Мне же видится здесь и еще один вопрос. Дело в том, что, как мне кажется, за большими числами легче замаскировать действительную, реальную несбалансированность системы. Не "в восприятии", а на самом деле. Ведь не секрет, что многие системы испытывают трудности при отображении навыков персонажей на высоких уровнях (AD&D, похоже, клинит особенно сильно, вплоть до выпуска уже, вроде, помянутых High Level Campaigns). Огромные числа





Вспомните свои тяжкие раздумья на этапе генерации. Куда это считанное очко – в Ловкость или Силу? А теперь расскажите честно, как вы проходите мимо зареспавнившейся "бочки +2 к какому-то атрибуту" ближе к концу игры (сериал M&M). Вот и я про то же...

Таким образом, мы подходим к самому тонкому моменту каждой игры - балансировке. И мои мысли, конечно же, имхошные, становятся крамольными - ММ не сбалансирована?! Выходит, что так! Она не сбалансирована в представленном разработчиками масштабе цифирей. Она не сбалансирована по восприятию этого масштаба лично мною. Но мне кажется, что я не одинок в этом своем восприятии...

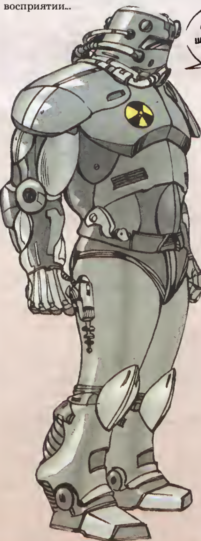
и психологически, и даже технически не дают точно проверить баланс системы - и лезть не особенно хочется, да и проверять правильность бонуса до последнего хитпойнта замучаешься. Особенно грешат этим консольные "RPG" - тысячи хитов у персонажей и монстров, оружие, снимающее эти хиты сотнями. Правда, тут, вероятно, все связано с гигантизмом японцев и их любимого аниме: большие глаза, большие женщины, большие монстры и все такое. Но, может, это используется именно как способ маскировки "системы", наличие которой в приставочных игрушках мне лично кажется излишним.

М-да... начал с комментария, а закончил приставками. Чтобы быть последовательным, по последнему пункту я совершенно согласен с Сержем. Именно первая треть (а то и четверть) любой ролевой игры – самая лучшая ее часть (по крайней мере, для меня). Хотя, конечно, можно вспомнить примеры, когда именно первоначальная прокачка была скучной – но в таких случаях прокачке как таковой обычно вообще уделено относительно мало места. И уж вовсе трудно найти пример, когда вплоть до конца игры в магазинах можно было прикупить что-нибудь полезное. Лично для меня этот момент кончался где-то на второй трети сюжета (на первой частенько не хватало денег на шоппинг). Максимум, что можно вспомнить, – варианты, когда трофейное снаряжение далеко не целиком уходило в карманы скупщиков краденого, но это не совсем тот случай.

Эх... Вот ведь тоже – наговорил разговоров, а толку что-то не видать. Опять не вырисовалось у нас четкой и однозначной морали: так и не ясно, что же с этими цифрами неладно...

Нет, я отнюдь не противник лозунга "всего и помногу", свойственного, наверное, каждому игроку. Я - за! Но... Баланс и еще раз баланс! Посмотрите на горы снаряжения во многих играх. Это мертвые горы! Они никому не нужны. Магазины второй-третьей локации (условно) становятся только пунктами сбыта, и не более того. Я даже затрудняюсь привести исключение из этого правила. Хотя нет, shareware от SpidWeb Software (Exile и Nethergate) - там переход от железного меча к стальному становится праздником, а от стального к стальному+1 - праздником вдвойне, который не исчезает по мере продвижения по игровому сюжету. Наверное, я все-таки слишком категоричен: почти во всех играх именно начальный этап (в лучшем случае - первая треть) соответствует таким вот моим требованиям. Как тут не вспомнить классика: "Лучше меньше да лучше" (кто-то ведь помнит, а?), что, применительно к нашим играм, хотелось бы переиначить в "Лучше больше да лучше". Разве не так?







Начав про одно, перекинулся на другое - ну, прям, никакого баланса... :) Хотя это, несомненно, связанные вещи.

С вашего позволения, закругляюсь. Большое спасибо всем, кто дочитал до этого места.

▲

Павел Коротов

The Longest Journey

And in that moment, between two worlds,
I saw the furthest star exploding all around you
"Uriah Heep"

Жанр	Adventure
Издатель	Funcom
Разработчик	Funcom
Требуется	P-166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-II 266, 64 Mb RAM, 3D
	Windows 95, 98

Сны... О снах написаны тысячи книг, сняты сотни фильмов, сюжеты бесчисленного количества компьютерных игр целиком разворачиваются в царстве снов. К этим "бесчисленным" недавно присоединилась еще одна – The Longest Journey.

Не во сне, а наяву

Главной героине этой игры, Эйприл Райан (не имеет никакого отношения к известному рядовому), всего 18. Она родилась в 2181 году в провинциальном городке и всю сознательную жизнь мечтала ускользнуть из окружающей ее серости в мегаполис, чтобы получить возможность реализовать свой талант художника. Как видим, века идут, а мечты остаются прежними. Но, века веками, а к моменту начала игры Эйприл сделала первый шаг к осуществлению своего заветного желания.

Теперь она обитает в одном из районов огромного американского города Ньюпорт. Район, в котором поселилась Эйприл, называется "Венеция". Он и впрямь чем-то напоминает некогда прекрасный город Старого Света. Каналы с вонючей водой, богемная атмосфера... В Венецию стекаются студенты, деятели искусств, да и просто талантливые люди со всего мира. Вот и Эйприл нашла себе уютный уголок среди всего этого артистического калейдоскопа. Девушка снимает по дешевке клетушку в студенческом хостеле, учится в местной Академии Живописи, не самой плохой во Вселенной, а в свободное от живописания время подрабатывает официанткой в местом кафе.

НО ЧТО-ТО НЕ ЛАДИТСЯ В ЖИЗНИ МИСС РАЙАН. КАРТИНЫ (СРОК СДАЧИ КОТОРЫХ ГОРИТ) НЕ ПОЛУЧАЮТСЯ, МОЛОДЫЕ ЛЮДИ (ПРИЯТНЫЕ ВО ВСЕХ ОТНОШЕНИЯХ) НЕ НРАВЯТСЯ, А ТУТ ЕЩЕ КОШМАРЫ ЗАМУЧИЛИ...

Но что-то не ладится в жизни мисс Райан. Картины (срок сдачи которых горит) не получаются, молодые люди (приятные во всех отношениях) не нравятся, а тут еще кошмары замучили... Да-да, вот уже целую неделю, как Эйприл снятся страшные сны. Конечно, можно было бы объяснить все неимоверной жарой или отсутствием бойфренда, но это же слишком просто! К тому же объяснить появление во сне девушки XXIII века говорящей драконицы (или драконши, как угодно), согласитесь, не каждому психиатру под силу. Более того, сны прогрессируют. Однажды Эйприл обнаруживает, что видит говорящих драконов не только во сне, но и наяву.

В конце концов, выясняется, что существуют два параллельных измерения: Stark – мир будущих достижений человечества, и Arcadia – страна волшебства и магических существ. Эйприл – одна из немногих, способных перемещаться между двумя мирами. Именно этой хрупкой провинциальной барышне предстоит разрушить старый порядок и заложить основы нового для того, чтобы спасти оба измерения от Хаоса. Вот такая революционная, можно даже сказать, архиважная задача легла на плечи Эйприл. Да и на ваши ляжет, если вы не боитесь интересных, а главное – длинных приключений.





Эй, дэвушька, подходы, купи птычко...

Да это же магия!

Авторы The Longest Journey не шли на поводу у моды, когда выбирали в качестве главного героя именно женщину. Если вспомнить, что работа над игрой началась целых два года назад, такое решение может показаться даже смелым. Не скажу, что Эйприл получилась какой-то гиперобаятельной, или гиперсексуальной, или гипер-язвительной. Нет, в ней есть всего понемногу. И силы, и слабости, и самоуверенности, и наивности. В общем, она получилась... реальной. То же и с остальными персонажами. Лучшая подруга Эйприл, ее хороший друг, содержательница хостела – все они на редкость правдоподобны. Этого, конечно, нельзя сказать о сказочных существах из мира Аркадии, но тут уж ничего не попишешь.

НЕ СКАЖУ, ЧТО ЭЙПРИЛ ПОЛУЧИЛАСЬ КАКОЙ-ТО ГИПЕРОБАЯТЕЛЬНОЙ, ИЛИ ГИПЕРСЕКСУАЛЬНОЙ, ИЛИ ГИПЕР-ЯЗВИТЕЛЬНОЙ. НЕТ, В НЕЙ ЕСТЬ ВСЕГО ПОНЕМНОГУ. И СИЛЫ, И СЛАБОСТИ, И САМОУВЕРЕННОСТИ, И НАИВНОСТИ. В ОБЩЕМ, ОНА ПОЛУЧИЛАСЬ... РЕАЛЬНОЙ.

Необычное сочетание двух миров придает Longest Journey какой-то загадочный шарм. Не то чтобы до этого не создавались игры в стиле "Magic meets tecnology", нет, такие игры, конечно, были (вспомните те же Zork или Discworld). Однако я не упомню ни одной игры, в которой бы два мира существовали практически независимо друг от друга, составляя в то же время единое целое. Не так-то просто сочетать Blade Runner и King's Quest в одной игре.

Техника разработки

Трехмерные пейзажи обоих миров – киберпанкового и волшебного – прорисованы просто великолепно. Видны каждая травинка, каждый кирпичик. Герои игры смотрятся просто как живые. Дизайнеры явно не пожалели полигонов на модели, а издатели – средств на оцифровку. Да, для тех, кто еще не догадался взглянуть на фотографии (скриншотами их просто язык не поворачивается назвать) из Longest Journey: игра представляет собой нечто псевдотрехмерное. Т.е., когда героиня исчезает за пределами экрана, загружается новая статичная, заранее отрендеренная фоновая картинка, по которой трехмерные персонажи могут перемещаться вправо, влево и "вглубь".



■ Вот то, что я нозывою светлым индустриольным будущим всего человечество.

Окончательно определились, что графика в игре – на высшем уровне. Теперь – интерфейс, то бишь, "управление", ежели по-русски. Здесь достаточно сложно придумать что-либо новое: все-таки, квест – жанр достаточно консервативный. Не стали изобретать велосипед и суровые норвежские парни из Funcom. Один щелчок левой кнопки мыши приказывает Эйприл перейти на то место, где расположен курсор; двойной щелчок отдает команду бежать.

The Longest Journey возвращает нас к старым добрым временам, когда разговоры были разветвленными, а речи - заумными

Правая кнопка мыши, в зависимости от положения курсора, вызывает инвентарь или панель управления. Ну, "панель управления" для набора из трех иконок-команд – название чересчур помпезное, но какое уж есть. Команды эти следующие: "Посмотреть", "Поговорить" и "Взять". Когда мышь проходит над предметом, с которым можно взаимодействовать, курсор меняет форму, и появляется мелкая надпись с названием этого предмета. Немного архаично, зато удобно.

Занятие для рук и головы

Увы, несмотря на все трансформации курсора, вероятность пропустить что-то важное остается. От "охоты за пикселями" уйти практически невозможно. The Longest Journey достаточно жестко ведет игрока по "линии сюжета", то есть обо всем необходимом для понимания сути происходящего игроку говорят долго и много. А вот "мелочи", без которых нельзя продвинуться дальше, но которые не имеют никакого отношения к основному сюжету, приходится раскапывать самому, и часто – в муках.

Все, наверное, уже поняли: раз есть предметы и пиксель-хантинг, значит, основным занятием игрока станет собирание вещей и составление из них всяческих комбинаций. Да, действительно, инвентарь занимает не последнее место в The Longest Journey. Даже для решения "логических" головоломок та или иная деталька часто оказывается незаменимой.

Однако в игре присутствует еще одна категория взаимодействия с внешним миром, которой разработчики в последнее время уделяют все меньше внимания: диалоги. The Longest Journey возвращает нас к старым добрым временам, когда разговоры были разветвленными, а речи – заумными. Из диалогов игры можно узнать все об окружающем Эйприл мире, а также получить информацию, необходимую для дальнейшего прохождения. Частенько разные ответы приводят к разным вариантам промежуточных видеофрагментов, но сюжет, к сожалению, все равно остается линейным. Между прочим, видео в игре также сделано на высшем уровне. Разработчики говорят о более чем 40 минутах "мультиков", и я склонен им верить.

Классика жанра

The Longest Journey - классический квест. "Классический" в лучшем понимании этого слова.

The Longest Journey – классический квест. "Классический" в лучшем понимании этого слова. В игре присутствуют все атрибуты приключенческих игр начала 90-х годов. К сожалению, в то время невозможно было сделать такую объемную, проработанную до мельчайших деталей игру, какой стала The Longest Journey. Прибавьте к количеству и качеству игрового процесса два великолепных, не похожих друг на друга мира, отличное качество озвучки (кстати, в игре достаточно неплохой саундтрек) и графики – получите то, о чем я вам всю статью рассказываю. Конечно, игру не обошли стороной некоторые недостатки "классических квестов" – но, если бы у игр не было недостатков, за что бы авторы статей получали бы деньги? Жаль, что наш обзор приближается к финалу (он гораздо короче длиннющего путешествия The Longest Journey), а то бы я еще немного похвалил эту великолепную игру.



■ Центр Ньюпорта, злачное место и обитель преступности

Комментарий Ивана Жилина: Очень радостно, когда с автором статьи не соглашаешься по мелочам, скажем, по графике. Я, например, полагаю, что модельки кривоваты и довольно средне оцифрованы, но это мелочь. Даже если я и прав, все равно режиссура такова, что на эти вещи внимания не обращаешь. А режиссура действительно великолепна, и, скажем, сюжетные ролики смотрятся как кусочки реального кино.

Но графика – это штука не главная в принципе и по определению. Главное, по-моему, – это серьезность The Longest Journey. Это не лукасовское стебалово (и, наоборот, не сиерровские пугалки) – это просто обычная, по-взрослому серьезная игра. Игра, в которой, скажем, свободно обсуждают половую жизнь или иногда пропускают в речи нецензурщину, но не злоупотребляют этим. Оба игровых мира выглядят от этого гораздо более цельно и живо. И игрок значительно сильнее втягивается в тенета сюжета, да так, что выпутаться можно с трудом. Мне нравится такой подход. Я доволен.

Игровой интерес	●●●●●●●●●◐
Графика	●●●●●●●●◐○
Звук и музыка	●●●●●●●●◐○
Сюжетная линия	●●●●●●●●●◐
Ценность для жанра	●●●●●●●●◐○
Рейтинг	**8.6**

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: обязательно

Эргономика современного рабочего места. (Часть 2)

В предыдущей статье (см. в #4'2000 статью "Эргономика современного рабочего места") мы рассказывали о неудобствах традиционных офисных столов применительно к работе с компьютером. Надеемся, что с размещением компьютера на рабочем месте мы немного прояснили ситуацию. Ну а если кроме компьютера вы располагаете многочисленной "периферией", если у вас есть большой сканер, принтер или цифровой копир? Или вы хотите обустроить рабочие места сразу для нескольких человек, причем так, чтобы они могли работать вместе, но не мешать друг другу? Именно об этих вопросах мы поговорим сегодня.

Планировка индивидуальных рабочих мест



■ Рис. 1. Посмотрите на зону охвата стола Ergonomic Pilot-Pro. Человек может дотянуться практически до любой точки столешницы, а монитор занимает никчемное место в углу. Зеленым обозначено рабочая область стола. Сравните с обычным офисным столом ■ Рис. 2.



Если вы обзавелись массой необходимого в работе периферийного оборудования, а ваш четвероногий друг (рабочий стол) с трудом несет на себе бремя монитора, системного блока и клавиатуры с мышью, подумайте о расширении рабочего пространства. Мы настоятельно рекомендуем адаптировать рабочее место под те задачи, которые вы решаете, и под то оборудование, которым пользуетесь. Самое простое, что можно сделать, – купить дополнительные полки к столу или на стену, стеллаж или тумбочку. Ну а если хочется сделать столешницу побольше? Это реально, если вы обзавелись столом марки Ergonomic Design. Фирма предлагает в таких случаях просто "удлинить" столешницу. Можно нарастить любой из торцов стола дополнительной столешницей неограниченной длины. Вам надо только замерить величину свободного места, которое вы хотели бы использовать, к примеру, для большого копировального аппарата или сканера, и вам увеличат активную "столовую" площадь.

При беглом взгляде на инновационную компьютерную мебель Ergonomic Design, сразу возникает целый ряд вопросов. К чему такой переход от нехватки места к модным и здоровенным столам? Где мы видели такие советские квартиры, в которые эти столы (например, Pilot-Pro) поместились бы?

Мы ответим, что именно у вас такая квартира, и поясним это так:

Стол, как и компьютер, – вещь, не имеющая автономности и законченности. Рабочее место — это не стол с компьютером! И не надо про это забывать. За этим столом сидит (как правило, в кресле на колесиках) человек, который, как электрон, представляет собой "облако", размытое вдоль столешницы. И если вы посмотрите на стандартный офисный стол самых маленьких размеров (120x80), да еще с выдвинутой клавиатурой, то поймете, что площадь, занимаемую этим столом, надо умножить на два, чтобы получить площадь рабочего места!

Посмотрите теперь на наше рабочее место (см. Рис 1, 2) (стол вы уже видели и он вам не понравился огромными габаритами 130x130 см): вы отчетливо видите, что это РАБОЧЕЕ МЕСТО занимает меньшую площадь, чем стандартное. Так зачем покупать (или содержать) прямоугольный стол, имеющий куда меньшую рабочую зону (площадь стола, до которой человек дотягивается рукой, не напрягаясь), чем, к примеру, Pilot-Pro, и занимающий, в итоге, большую площадь? Ведь краеугольным камнем новой конструкции является угловое исполнение, позволяющее оптимально разместить такую негабаритную вещь, как монитор, в углу, до которого потребителю и так дела нет. То есть мы не вторгаемся монитором в рабочую зону и при этом не увеличиваем габариты рабочего места. А криволинейная передняя кромка позволяет увеличить площадь самой рабочей зоны.

Ну а если вам необходимо оптимизировать рабочее пространство для более чем одного человека, серии Ergonomic Pilot и Ergonomic Business открывают поистине широкие горизонты. Дело в том, что каждая серия



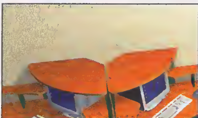
■ Рис. 3. Разнообразные дополнительные столешницы и сочетания из двух столов позволяют оптимизировать рабочее место под конкретные задачи.

мебели имеет одинаковый “форм-фактор”. Это значит, что торцы у моделей имеют определенную глубину и подходят друг к другу. На базе двух столов серии Business можно организовать вместительный “стол для переговоров” с двумя полноценными рабочими местами (см. Рис 3). Такое компактное решение очень удобно для менеджеров по работе с клиентами и руководящего звена для организации “летучек”, а также оптимально для сотрудников, связанных общей работой в команде (дизайн, архитектурное проектирование, программирование, бухгалтерия). Вообще, столешница-связка или общая столешница у двух рабочих мест позволяет избежать дублирования и решить проблему дополнительного рабочего пространства самым “компактным” способом”.

Оптимальная планировка офиса

Теперь поговорим о многоместных офисах. Ситуация примерно такая же, как и дома, только предметы мягкой и твердой мебели заменяются на аналогичные столы сотрудников и на самих сотрудников с огромной двигательной активностью и в избыточном количестве. Как и в “домашних кабинетах”, рабочие места, оборудованные стандартными прямоугольными столами, здесь занимают больше места, а полезной площади имеют меньше!

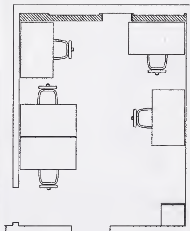
Столы Ergonomic Design все называют “угловыми”. Это правильно только в отношении расположения монитора на столе. Действительно, он находится в углу, в самом широком месте столешницы, чтобы не “съедать” бесценное полезное пространство и быть не дальше, чем нужно. Сам же стол, при всей его асимметричной геометрии, можно располагать вдоль стены. Это особенно выгодно, если рабочие места примыкают друг к другу (см. Рис 4). Как показал опыт проектирования офисов “под ключ”, благодаря такой “пристенной” застройке в комнате можно комфортно расположить на одно-два рабочих места больше, чем при использовании традиционной офисной мебели. Обратите внимание на то, что в таких “цепочных” рабочих местах можно использовать пары разных серий мебели — благодаря единому “форм-фактору” они отлично собираются в непрерывное рабочее пространство. Ну а если дополнить пространство столешниц вместительными полками над монитором, подкатными тумбами, стеллажами для документов и книжными шкафами, то вы получите стильный и удобный современный офис.



■ Рис. 4. Единый “форм-фактор” столов позволяет организовать многоместные офисы.

Понятно, что дело не только в “составляющих” офиса, но и в их компактном и удобном взаиморасположении. Все мы время от времени испытываем трудности с площадью. В офисе всегда надо “уложить” не менее 6-7 сотрудников в каждое помещение, независимо от его объема. И не забудьте про “тяжелое наследие прошлого” в виде громоздкого офисного стола, купленного за двести долларов, выкидывать который жалко, а продолжать использовать — совершенно нерационально.

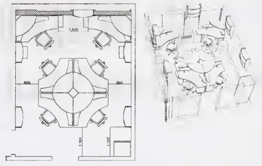
Предлагаем посмотреть на варианты застройки офисного помещения, которое уже было забито саркофагами советских времен под завязку. (Рис 5.)



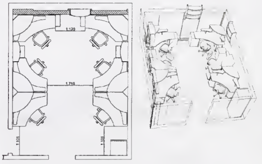
■ Рис. 5. Изначально офис представлял собой помещение в стором административном здании и был заполнен разномостной мебелью. Нашей задачей было предложить варианты планировки, из которых заказчик мог бы выбрать оптимальную для работы сотрудников.

Как вы видите, в предложенных нами решениях (Рис 6, 7, 8) число рабочих мест увеличилось, причем безо всякого напряжения со стороны проектировщиков. Все три варианта имеют принципиально разные тактические и стратегические задачи, которые в традиционном мебельном решении рассматривать просто бессмысленно.

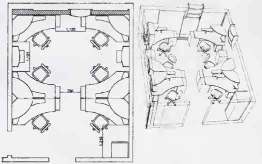
Кроме практической пользы от мебели, вы получите стильный и ультрасовременный интерьер рабочего помещения. А если вы, как большинство прогрессивных потребителей, закажете двухцветные, наиболее сочетаемые с внутренней отделкой вашего помещения гарнитуры, то получите уникальный дизайн!



■ Рис. 6. Вариант 1. “Мальтийский крест”. Это когда вы — операторы или секретари и хотите постоянно видеть друг друга и трудиться сообща. Вокруг всех вас, как вокруг цветка, могут виться мотыльки-курьеры и шмели-клиенты.



■ Рис. 7. Вариант 2. “Общий объем”. Все столы расположены по периметру комнаты, максимально оставляя середину свободной.



■ Рис. 8. Вариант 3. “Двухобъемный офис”. Первые два стола представляют собой некую естественную преграду, изолируя сотрудников внутри от посторонних вторжений.

По материалам фирмы **Ergonomic Design**,
Телефоны: 275-2431, 275-6701, 276-1434, 276-4457
E-mail: **ergonomic@mmserv.ru**
Web: **www.ergonomic.ru**

Игорь Жорин aka Даймон

О бедном Дэ эМе замолвите слово...

Э-зй! А-у-у-у! Нет, бесполезно: господ игроков от Torment'а не оторвать. Ладно, оставим зто бесполезное занятие оптимистам. Итак, кто желает, продолжает мучиться (простите за каламбур) дальше, кому надоело издеваться над "мышкой" - прошу за мной. Куда? Начнем с Forgotten Realms, ну, а как сложится дальше, пока не знаю...

Да, да, я – о ролевых играх. Ностальгия, понимаете ли, замучила. Надоело в зкран смотреть, да рассуждать о недостатках сюжетной линии, о невозможности от нее отойти, о рудиментарном интеллекте злодеев, (а в статистике – 18 из 18) и прочее, и прочее, и прочее. Сижу, философствую, хотя реального права на зто не имею, так как ни одной компьютерной игрушки не создал.

Поэтому, оставим в покое разработчиков - они делают все, что могут, и делают хорошо, пытаясь предложить альтернативный вариант. Для кого-то из ролевиков он уже неактуален (все знают, все умеют), а для кого-то, может и в новинку будет, благо течение ролевых настольных игр у нас в России развивалось как-то заторможено. Появившись достаточно давно, настольные RPG быстро нашли своих поклонников, количество которых неуклонно растет, если говорить о Западе, и медленно, с большим запаздыванием, увеличивается в России.

На мой взгляд, разница в развитии обуславливается тем, что ролевые игры пришли к нам одновременно и в компьютерном, и в настольном исполнении. Но если первый вариант легко доступен, то какую-либо информацию о втором надо искать. Поэтому и встала причинно-следственная цепочка с ног на голову. Вместо логичного дополнения к настольным играм, компьютерные стали их заменой. Не спорю, во многих игровых жанрах подобное замещение идет только на пользу, но в RPG – вряд ли. Ведь ролевые игры – зто в первую очередь вход в роль персонажа, самовыражение, возможность создать уникальный образ, свой личный психотип (слово-то, какое!?), и только после зтого идут всевозможные классы, уровни, типы оружия и доспехов и прочая необходимая, красивая, но мишура. А если взять тот же Diablo (принимается некоторыми за RPG, простите), то вся способность к самовыражению упирается в способ убиения бедных демонов и тип надеваемого доспеха. Тем не менее, сделано все очень качественно, играбельно, приятно, но полноценной RPG зто назвать нельзя. С продуктами Black Isle лучше – разнообразие персонажей, при разговорах фразы дают выбирать, да и выбор зтот что-то меняет (в отличие от незабвенных Eye of the Beholder, где выбирай, не выбирай, а убивать придется). Но даже милая моему сердцу Baldur's Gate множества ситуаций обработать не в состоянии. Например, пытался стать пацифистом, (ну хоть в чем-то), взял как ведущего персонажа мага со специализацией на сферу очарования (боевые способности никакие, жизненных сил минимум, зато внешность – 18 из 18, интеллект, какого у меня в жизни никогда не будет, и подборка заклинаний соответствующая внешности). Дошел до первого боевого взаимодействия, все честно, один на один, очаровал противника, пошел дальше. На первый взгляд, все замечательно, но я бы хотел с ним поговорить, узнать кто он, откуда, и зачем я ему понадобился – не вышло... Не говоря уже об игровой механике: не убил – не развиваешься как маг, а всю игру проходить с двумя заклинаниями всетаки грустно (человека я очаровал, но если монстр попадется?). И доказывай потом монитору, что ты не убийца. То есть, создать персонажато можно, психологию тоже, но жить в мире с такой психологией не всегда представляется возможным.



Впрочем, я увлекся. Все вышесказанное приведено к тому, что настольная RPG предоставляет максимум возможностей для реализации своего персонажа. Создатели CRPG физически не могут предусмотреть всех возникающих в игре ситуаций, в то время как живой ведущий (он же "Dungeon Master", ДМ, или просто Мастер) вполне способен среагировать на любое, отметьте, ЛЮБОЕ изменение окружающей игровой обстановки. Вы полностью свободны в игровом мире вашего Мастера, спектр ваших действий ограничивается только пределами вашего воображения. Стилистика вашей игры зависит только от вас и ведущего, отсюда напрямую вытекает разнообразие возможных игровых схем. При определенном желании, не меняя базовой игровой системы и начальных данных, допустим, Diablo, из самой игры можно сделать почти все, что угодно, начиная от классической кампании "Убей их всех", кончая детективным расследованием на тему "Что стряслось с королем Леориком?". В данном случае все будет зависеть только от типа группы и ее желаний. Настольные варианты RPG более гибки, нежели их компьютерные собратья. Наличие же ведущего делает игру сугубо индивидуальной в плане манеры ведения игры Мастером. Одна и та же кампания может выглядеть совершенно по-разному в руках разных Мастеров, одна и та же начальная ситуация видоизменяется в зависимости от того, как ее видит тот или иной ведущий. Я не имею в виду ситуации типа: на вас нападают два гоблина с топорами (хотя и зта проблема у разных Мастеров выглядит по-разному: различен, например, характер зтих самых гоблинов, поэтому различна их тактика, стратегия, отношение к побежденным героям и реакция при поражении). Если же рассматривать более сложные взаимодействия, то различия проявляются намного сильнее. Таким образом, риск войти в одну и ту же реку дважды, практически сведен к нулю. Подобное разнообразие дает вам возможность испытать Вашего персонажа на прочность в самых разных мирах, в самых разных психологических атмосферах, в самых разных жизненных ситуациях. Если два Мастера поддерживают единую игровую систему, то технических проблем не будет вообще, а если не поддерживают, то адаптация с одной системы на дру-

гую не займет много времени. Итог: что ни делай, а разнообразие и возможности к самореализации в настольных RPG вам будут обеспечены.

Кроме всех вышеперечисленных прелестей настольной игровой деятельности, вас ожидают весьма яркие эмоции, связанные с вашим персонажем. Ни одна CRPG этого дать не может, так как вашему персонажу абсолютно ничто не угрожает, кроме возможной загрузки сохраненной игры. Когда же вы имеете дело с живым Мастером, то возможности "записать игру", как правило, нет, поэтому, если персонаж вам еще дорог, то извольте относиться к нему со всем возможным вниманием. Если же с персонажем случилось-таки что-нибудь неприятное, то и вытаскивать его из той дыры, куда он попал, придется вам, а не надписи "Подождите, идет загрузка". В таких условиях дойти до конца приключения, не сгинув бесславно в каком-нибудь болоте, становится несколько труднее, но если дойдете... Полный восторг, эмоции через край, вопли радости, сотрясающие стены! Говорю чистую правду, благо был сему свидетелем. Эмоциональная среда настольного RPG-заседания достаточно ярка для того, чтобы вы смогли позабыть о своих печалях и полностью погрузиться в удивительный мир человеческой фантазии. Неоднократно мое настроение кардинально менялось в процессе проведения очередной RPG-сессии, причем не помню, чтобы хоть раз – в худшую сторону. Так что, если вам не хватает ярких эмоций, и вы любите компьютерные ролевые игры, то попробуйте поиграть в настольную ролевую игру - не пожалеете!

По крайней мере, вы испытаете новые необычные эмоции, а потерять не потеряете ничего.

В качестве последнего аргумента приведу следующий: общение с компьютером никогда не заменит общения с людьми. Конечно, вы можете общаться и любым другим образом, но такой способ предоставляет весьма интересную возможность открыть для себя многих друзей и знакомых с новой стороны. Очень редко, и, обычно, только опытные игроки создают персонажей не похожих на самих себя. Если вы Мастер, то позвольте игрокам сделать себе персонажей, которых они сами хотят создать и посмотрите, как они будут реагировать на ваш мир. Психологический опыт, как вы понимаете, очень интересный. Ну, а если вы игрок, то просто поиграйте подольше с вашими товарищами и вы узнаете много нового, так как в фантастическом мире человек ничем не ограничен, и может делать то, что действительно хотел бы делать, а не то, что должен.

В общем, несмотря на полное отсутствие графики (хотя, если ваш Мастер хорошо рисует...) и своеобразный звук (опять же, все звуки издают Мастер и вы), настольные RPG могут составить достойную конкуренцию компьютерным аналогам, если, конечно, на то будет ваше желание. Для статистики могу привести еще один факт: из всех, кому я предлагал у меня поиграть, (а таких людей было не мало), только один или два впоследствии отказались от подобного времяпрепровождения.

Такая вот хвалебная песнь получилась. Однако пора возвращаться с небес на землю, ибо слышу я негодующие крики приблизительно следующего содержания: "Все превосходно, но как это все реализовать?! Ведь Мастера всевозможные на дороге не валяются, а самим – так даже начать не с чего!". Поэтому, если первая половина сего произведения была посвящена вопросу "Зачем?", то вторую, посвятим вопросу "Как?". Вопросу немаловажному, и иногда очень назойливому.



Наиболее простой способ – присоединиться к уже существующей группе игроков и посмотреть, как там у них обстоят дела. Преимуществ множество: и правила вам объяснят, и с созданием своей игровой группы помогут, подадут массу новых идей. Недостаток один, и серьезный – необходимы соответствующие знакомые, я, например, таковых искал, но не преуспел, посему со всеми проблемами разбирался сам, по мере их поступления. Так что, оставим счастливых обладателей знакомых-ролевиков в покое и перейдем к тем, у кого знакомых такого рода не имеется, и в ближайшем будущем не предвидится.

Возможно, для начала вам стоит решить вопрос о мире, где вам предстоит играть. Структура последнего во многом определяет систему, (то есть, тот минимальный набор правил игры), которую вы будете использовать.

Если вы любите жанр фэнтези,



то крайне рекомендую старую добрую Advanced Dungeons & Dragons (AD&D). Если вам милее звездные войны, то, наверное, лучше Fudge, GURPS или Alternity. Следует оговориться, что систему можно сделать и самому, но очень много времени уйдет на ее балансировку, и не факт, что она окажется лучше уже существующих. Играть бессистемно тоже можно, но, как показывает практика, система дает игрокам определенную конкретизацию их героев, более четкое представление о возможностях и способностях персонажей. Каждая из систем имеет свои плюсы и минусы, но не о них сейчас речь. Вопрос, скорее, в том, где достать. Если не учитывать Интернет как универсальный источник информации, то сложившаяся ситуация глаз не радует, хотя и не безнадежна. Из всех приведенных выше систем в продаже я видел только одну – AD&D. Так что, если вы любите героическую фэнтези, проблем с литературой быть не должно. Кроме всего прочего, авторы AD&D заботятся о начинающих игроках, выпуская всевозможные наборы с названиями в стиле: "Введение в AD&D". Такие наборы существенно облегчают жизнь как будущим Мастерам, так и будущим игрокам, ибо содержат в себе все необходимое для первой игры – от краткого, но достаточного свода правил, до небольшого готового игрового модуля-приключения. Стиль изложения там простой и понятный, английский язык, соответственно, особо не усложняется, и, если в школе по английскому была хотя бы "тройка с плюсом", то поймете.

Если же вы верите в свои силы и готовы к восприятию системы в полном объеме, то для AD&D считаются базовыми три книги: "Настольная книга игрока", "Гид Мастера" и "Сборник монстров". Первая – жизненно необходима как для игрока, так и для Мастера, так как в ней собраны фактически все правила игровой системы. "Гид" - вещь своеобразная, с одной стороны: очень много повторений (по отношению к "Книге Игрока"),

с другой стороны: полезная информация для Мастеров тоже есть. В общем, однозначно ее рекомендовать я бы не осмелился. Со "Сборником Монстров" – все просто: много тварей, хороших и разных, к тому же расписанных под систему. Вещь очень полезная. Приобрести всю зту литературу можно в любом из филиалов компании "Саргоны", не найдете – спросите продавца, не найдет он – закажите. Кстати, там же можно попытаться заказать что-нибудь по Alternity, так как фирма производитель AD&D и Alternity – одна и та же. Что касается других игровых систем, то (опять же, не учитывая Интернет) официальных представителей пока не встречал, но, может быть, вскоре появятся.



Если же у вас возникли проблемы с созданием собственного игрового мира, то издатели все той же AD&D опять могут помочь.

За долгие годы существования AD&D было выпущено множество установочных наборов по самым разнообразным мирам и было написано множество модулей – приключений.

Даже если вы не используете AD&D как базовую систему, то вы вполне можете использовать один из AD&D-миров для ваших игр. Их достаточно много для того, чтобы удовлетворить самые изысканные запросы. Если вы предпочитаете стандартный, хорошо проработанный фантастический мир с большим количеством магии, то можно поинтересоваться набором "Forgotten Realms". Если же вам полюбились книги из серии "Dragon Lance" (на русском языке их издавалось очень много), то в вашем распоряжении множество игр-приключений из зтой серии. Там вы встретите множество знакомых персонажей, узнаете много нового. А в случае, если вы не представляете свой мир без тяжелой и мрачной атмосферы готических ужасов, то вот он – "Ravenloft". Совершенно тусклый и печальный мир позднего Средневековья (в окружении фэнтези, конечно), рискнете заглянуть? Тогда не забудьте осиновый кол и святую воду. Не нравятся ужасы, а нравится "Torment"? Да кто же против? Выберите набор по "Planescape". Не знаю, какие из зтих миров находятся в открытой продаже, а какие придется заказывать, но "Ravenloft" точно видел в питерской "Саргоне". Лежит себе на прилавке и радует взор черно-красной обложкой.

Все замечательно, однако как быть тем, кто совсем не знает английского языка? Выхода два: либо учить, либо воспользоваться отечественными разработками. Так что следующий абзац посвящается русским RPG.

Наша родная промышленность в плане ролевых игр не торопилась (Советскому Человеку ТАКОЕ не нужно!), поэтому все, что издавалось, издавалось частными фирмами и кооперативами. Это не плохо, и не хорошо, но мало. Первой ласточкой стала "Заколдованная Страна" кооператива "Осень". Ласточка была не очень симпатичной, не очень летающей, да и не очень ласточкой, но она была первой. Как вспомню, так ностальгия просто убивает: столько раз мы с друзьями проходили зту игру от начала до конца... Честно говоря, ждали продолжений, но не вышло. Поэтому, поиграли, поиграли, да и забыли. Я еще некоторое время поработал над игровой системой, покрутился вокруг возможных сюжетов, а потом начал делать свою игрушку. С тех пор мое общение с отечественной продукцией ограничилось изучением и коллекционированием того, что нам предлагали. Результаты следующие: долгое время после "Заколдованной Страны" ничего не выходило, так, книжки-игры, разные, забавные, но до уровня ролевых игр они не дотягивали. Потом появился "Странник, изгоняющий мрак", выпущен он был тоже в книжном формате, но уровень был очень и очень неплохой (для продукции на русском языке). В общем и целом, порекомендовать можно, хотя система и не очень проработана. Шаг в сторону улучшения был сделан хороший, и я стал с надеждой ждать чего-нибудь большего. А потом... А потом было "Заклятье Черного Мага" от "Камелота". Впечатление, надо заметить, двойственное. Обращение к игрокам от имени издателя произвело приятное впечатление, сама игровая система не отличалась ничем особенным – она не сложная, в меру несбалансированная, но играть по ней можно. Посмотрев на всяческих обитателей игрового мира, был приятно удивлен – черно-белая, но очень хорошая графика. Когда прочитал "Книгу Сумерек" – художественное зпизодическое описание того, что происходило в игровом мире незадолго до начала игры, пришел в полный восторг, очень и очень хорошо. Может, несколько мрачновато, но именно зто мне и приглянулось, а также имеется ярко выраженный стиль, создающий представление об игровом мире. Но вот когда я открыл "Книгу Жизни" (собственно, сам модуль-приключение), я понял – ну ее, Жизнь зту, куда подальше. Жить я так не хочу, и вам не рекомендую: все то же, что и в "Заколдованной Стране", полное отсутствие какого-либо сюжета, но лет-то сколько прошло!!! Не знаю, почему так вышло, но разработчик не смог придумать ничего, кроме общей завязки. Карты городов неинтересны, описание локаций рудиментарно, взаимодействия между локациями нет, в сумме смотрится беспомощно, видимо, автор целиком и полностью полагается на воображение игроков и ведущего. Для опытных игроков зто, может, даже и к лучшему, но опытных игроков-то у нас не много.

В итоге, могу сказать лишь одно: российские ролевые игры находятся в зачаточном состоянии. Поэтому, если вы хотите приобрести что-нибудь русскоязычное, то может быть две рекомендации: если вы лирик (сюжет для вас – не проблема, но игровая механика – темный лес), то берите, несмотря на все недостатки, "Заклятье Черного Мага", а если вы физик, то лучше подойдет "Странник, изгоняющий мрак", система там чуть хуже, сюжет существенно лучше. А вообще, очень жаль, что не смогли довести до ума сюжет "Заклятья" – проект почти стал хорошей русской ролевой игрой, так как все остальное там на уровне.



Итак, желание играть в ролевые игры у вас, может быть, появилось, представление об имеющихся в продаже продуктах вы имеете, посему – дерзайте. Изобретайте свой мир, придумывайте свои приключения, и помните: если вы увлеклись ролевыми играми, то зто не надолго – зто навсегда.

Материал предоставлен компанией "Саргона"



Внимание: новая игра сезона!





Nemesis – очередной выпуск настольной стратегической игры Magic: The Gathering предлагает новые механизмы игры, которые разобьют защиту противника.

LACCOLITHS_ Когда существа этого нового типа оказываются заблокированными, они могут перенести повреждение на любое существо.

FADING CARDS_ Исчезающие карты. Они поражают противника прежде, чем он поймет, что же произошло.

NEMESIS™

15.02.2000



За дополнительной информацией обращайтесь по адресам:
www.sargona.ru mail@sargona.ru

MAGIC The Gathering®





Центральный офис компании Саргона г. Москва ул. Нижегородская д.32/15 офис 709. Тел. 755-78-76 Для оптовых закупок обращаться sales@sargona.ru. Игровые клубы:г. Москва ул. Нелидовская д. 20/1 "Саргона" (тел. 095 493-98-48).г. Санкт-Петербург Новочеркасский д. 47/1 "Саргона" (тел. 812 445-10-54). Открылся новый клуб г. Киев м. Минская Богатырский переулок д.2 б. "Саргона" (тел. 044 461-31-61). г. Москва Клуб "Даймонд 21 век" - Старосадский переулок,д.6,стр.3,(тел. 095 924-58-17),http://www.diamond21.ru. **Магазины:** г. Москва "Компьютеры и Аксессуары",ул. Забелина,1. Интернет-магазины www.e-shop.ru,www.mtg.ru. Царицинский рынок торговая точка 2. Спорткомплекс "Олимпийский", книжная ярмарка,м. 226 - 2 этаж ,6 - 3 этаж,33 - 4 этаж,м."Проспект Мира". Павильон "Оптика" ,ВВЦ,м.ВДНХ. "Детские товары" - ул.Митинская, д.42,м. Тушинская. "Игротех"- пр. Вернадского,д.109,м. Юго-Западная. "Весна" - ул. Народного Ополчения,д.28,к.1,м. Октябрьское поле. "Дом книги "Пресня" - ул. Красная пресня,14 м. 1905 года. Дом книги на Остоженке - ул. Остоженка,д. 3/14,стр.1. "Мультимедио" -ул.Автозаводская,д.5.,м. Автозаводская. "Детский мир"- ул. Народного ополчения,д.21,м. Октябрьское поле. Магазин N 7, Коровинское ш.,д.23. "Янтарь", Б.Семеновская,д.20,стр.1. "Океан на Хабароровской",ул.Хабаровская,д.12/23. Митинский радиорынок,место CD 1-32. Киоски "Компьютеры", пл. Выхино,ул. Красный Казанец,стр.4. ТД <Новоарбатский>,круглосуточноул. Новый Арбат,д.11 стр.1т. 291-7036,м. Арбатская. Центральный Детский мир, 1этаж,Театральный проезд д.5,м. Лубянка. Дом технической книги Ленинский проспект д.40т. 137-6888,м. Ленинский проспект. ТЦ Универ-СИТИ,1 этаж пл. Джавахарлала Неру д.1м. Университет. Молодая гвардия ул. Большая Полянка д.28т. 238-0155, м. Полянка. ТЦ Мегаком ул. Вешняковская д.18ат. 373-60-91,м. Выхино. **В Санкт-Петербурге:** Универмаг ДЛТ,Большая Конюшенная,21-23. "Реал-тайм" ,Литейный пр.,40. "Камея",ул. Жуковского,31. "Компьютерный мир",Бассейная,41. Компьютерный клуб "Сетеборец" ул. Бабушкиская д.42 тел. 560-91-66. Магазины "1000 и 1 диск" ул. Гастелла д. 16 тел. 108-43-37. ТЦ Шанс ул. Наличная д. 51 тел. 350-03-24. Универсам "Гражданский" м. Гражданский проспект. ТФТ место 167 м. Нарская. **г. Минск** 1.Минский областной совет "Динамо"(крытый манеж"Динамо")ул. Даумана,д.23 суббота с 0-00 до 8-00,воскресенье с 8-00 до 14-00. 2.Национ.выставочный центр БелЭКСПО,ул.Я.Купалы,27 в субботу с 8-00 до 12-00. 3.Старовиленский тракт 41,Дворец детей и молодежи,2 этаж,к113,клуб "Сердце дракона" ежедневно с 18-00 т.(0172)266-12-87. **г. Самара** Книжная ярмарка по воскресеньям ,тел. 52-36-85. **г. Владивосток** Компьютерный салон "Qwerty",ул. Станюковича,д.1. **г. Уфа** Книжный рынок в ДК РТИ,т. 34-88-52. ТД "АИС+",ул. 50 лет Октября,д.15,т.25-47-15. **г. Ростов-на-Дону** Компьютерный клуб "Дистас",Соляной спуск,д.8/10, 62-33-70. **г. Калининград** Салон "АрТауэр",ул. Уральская,д.9 А,55-55-46. **г. Краснодар** Автомагазин ул.40-лет Победы,д.5/1,книжный рынок **г.Королев** Крытый рынок в Подлипках по выходным. **г. Надым** "Эврика",пр.Ленина,10 Ж **г. Зеленоград** "Городок",к.1106. "Ажур",к. 145

Alexey Roldugin aka Aleph
aleph@cyber-wizard.com

CHEATS

Aliens vs. Predator Gold

Запустите игру с параметром "avp.exe -debug". Во время игры нажмите [~], чтобы открыть консоль. После чего введите один из приведенных ниже кодов для персонажа, которым вы играете, чтобы активировать необходимую опцию (все буквы должны быть заглавными):

Пехотинец:

MOTIONTRACKERVOLUME # - изменяет звук "монитора слежения" на # (где # от 0.00 до 1.00)

MOTIONTRACKERSPEED # - изменяет скорость обновления "монитора слежения" на #(где # от 1 до 16)

Хищник:

GIMME_CHARGE - восстанавливает энергию

Чужой:

CROUCHMODE 0/1 - постоянное приседание вкл/выкл

Любой персонаж:

GIVEALLWEAPONS - все оружие и патроны

GOD - режим бога

LIGHT - создает ауру света вокруг вас (введите еще раз, чтобы увеличить яркость)

ALIENBOT - создать управляемого компьютером Alien

MARINE BOT # - создать # ботов Marines

PREADOBOT # - создать # ботов Predator-Alien

PREDALIENBOT - создать управляемого компьютером Predator-Alien

PRAETORIANBOT - создать управляемого компьютером Praetorian-Alien

XENOBORG - создать управляемого компьютером Xenoborg

SHOWFPS - показывает FPS

SHOWPOLYCOUNT - показывает счетчик полигонов

LISTVAR - внутриигровая помощь

LISTCMD - список кодов

TIMESCALE # - изменить скорость игры на # (где # от 0.00 до 1.00)

Если включен режим "-debug", вы не сможете сохраняться.

Business Tycoon

Во время игры нажмите [TAB], затем введите код и нажмите [Enter]:

zeropercentinterest - получить $10000000

canyousparеadime - получить $100000000

nomoneydown - получить $100000000

iseelondoniseefrance - исследовать все области

feelthatmojorising - получить по 10 каждого ресурса

idkfa - получить по 99 каждого ресурса

hitmeagain - получить одну карту "действия"

upmysleeve - получить полную руку карт

impressme - закончить текущие исследования

Messiah

Во время игры нажмите [Escape], затем введите код:

ucantkillme - включить режим бога (работает только для Боба)

fleshnblood - выключить режим бога

braindead - отключить AI противников

einstein - включить AI противников

icantsee - AI вас не видит

icanseeu - AI вас видит

freezecam - "заморозить" камеру

thawcam - "разморозить" камеру

toohardforme - завершить текущую игру

Оружие:

gamespot - создать амуницию

voodooextreme - создать базуку

softwarebuys - создать гранаты

weldme - создать сварочный аппарат

buzzbuzz - создать бензопилу

boomstick - создать дробовик

rapidfire - создать автомат

slicendice - создать Меймер

lightmeup - создать огнемет

cooloff - создать морозящую пушку

bigbang - создать базуку

coolfx - создать мазер

stickaround - создать гарпунную пушку

illbeback - создать патроны

getsome - создать гранаты

Тела:

lcop - light cop

mcop - medium cop

hcop - heavy cop

rcop:riot cop

guncmndr - gun commander

incharge - domina

mynightmare - armored behemoth

cantseemyface - welder

workinman - worker

egghead - scientist

glowstick - radiation worker

heydoc - medic

smellyguy - chot 1

nohygiene - chot 2

idontdance - chot 3

scumbucket - chot 4

chotling - chot dwarf

smellysteroids - chot behemoth

fungirl - fungirl

workit - prost 1

mansdream - prost 2

specialguy - hung

averagejoe - male dweller 1

averagejack - male dweller 2

averagejohn - male dweller 3

janeplain - female dweller 1

jillplain - female dweller 2

femfatale - subgirl 1

nastyone - subgirl 2

varmint - rat

bestfriend - barman

bringmeadrink - waitress

bustamove - dancer 1

cutarug - dancer 2

mixalot - DJ

tophat - pimp daddy

onsteroids - behemoth

addedfirepower - offensive Bot

keepmecompany - companion Bot

letmein - bouncer

Nebula Fighter

Для перехода в режим кодов нажмите [Pause], затем вводите нижеприведенные команды

onereality - максимум брони

holodream - дополнительный корабль

aelfread - переход на следующий уровень

terry - все оружие, максимум "атомных взрывов"

alan - максимум брони, максимум "атомных взрывов", все powerups

Rollcage: Stage 2

Перейдите в меню Bonus Awards и введите один из нижеприведенных кодов. В случае правильного ввода вы услышите характерный шум:

metropolis - все машины

mynameisneo - все кампании
mynameismrsmith - все кампании минус одна
inversion - зеркальный режим
wreckedonspeed - доступность всех типов игры (кроме Soccer)
warpspeedmrsulu - все трассы

Shadow Man

В игре есть читерское меню, обеспечивающее неуязвимость, бесконечный запас патронов, дающее все оружие и предметы. Для того, чтобы меню было доступно, сделайте следующее: перейдите в папку DATA\SCRIPTS\MENUS\ENGLISH, расположенную в директории с игрой. Переименуйте лежащий там файл RELEASE.MSC неважно в какой, затем скопируйте файл DEBUG.MSC под именем RELEASE.MSC. Запускайте игру – теперь вам доступно читерское меню.

Soldier of Fortune

Для того, чтобы использовать коды, создайте ярлык для файла sof.exe, кликните на нем правой кнопкой мыши и выберите Свойства. В поле Объект добавьте строку "+set console 1", результат должен быть примерно таким: "c:\....\SOF\sof.exe" +set console 1

Откройте консоль клавишей [~] и вводите коды:
heretic - режим бога
phantom - проходить сквозь стены
ninja - враги не видят вас
defaultweapons - Give Default Weapons
elbow - получить оружие с 1 по 5
bigelbow - получить оружие с 6 по 10
updateinvfinal - получить амуницию
killallmonsters - убить всех врагов
map X - переход на уровень X
Названия уровней:
tut1, tsr1, tsr2, trn1, arm1, arm2, arm3, kos1, kos2, kos3, sib1, sib2, sib3, irq1a, irq1b, irq2a, irq2b, irq3a, irq3b, ger1, ger2, ger3, ger4, nyc1, nyc2, nyc3, sud1, sud2, sud3, jpn1, jpn2, jpn3
gimme X - создать предмет X
Список предметов:
Оружие:
GIMME item_weapon_pistol = 9mm
GIMME item_weapon_pistol2 = .44
GIMME item_weapon_shotgun = Shotgun
GIMME item_weapon_sniper_rifle = Sniper Rifle
GIMME item_weapon_machinepistol = Silenced 9mm
GIMME item_weapon_assault_rifle = SMG
GIMME item_weapon_machinegun = MachineGun
GIMME item_weapon_autoshotgun = Slugthrower
GIMME item_weapon_rocketlauncher = Rocket Launcher
GIMME item_weapon_flamethrower = Flamethrower
GIMME item_weapon_microwavepulse = MicrowavePulseGun
Амуниция:
GIMME item_ammo_sp_pistol (9mm)
GIMME item_ammo_sp_pistol2 (.44)
GIMME item_ammo_sp_shotgun (shells)
GIMME item_ammo_sp_slug (slugs)
GIMME item_ammo_sp_rocket (rockets)
GIMME item_ammo_sp_gas (flamer)
GIMME item_ammo_sp_battery (MPG)
Предметы:
GIMME item_equip_armor = Body Armor
GIMME item_equip_medkit = MedKit
GIMME item_equip_c4 = C4 Explosive
GIMME item_equip_flashpack = Flashbang's
GIMME item_equip_grenade = Hand Grenades
GIMME item_equip_light_goggles = nightvision
GIMME item_equip_claymore = Claymore Mines

Star Trek: Armada

Во время игры нажмите [Enter], затем вводите коды:
kobayashimaru - перейти к следующей миссии
showmethemoney - увеличить запас денег
canofwhoopass - увеличить уровень AI у ваших кораблей

Для того, чтобы сделаться неуязвимым, любым редактором откройте файл RTS_CFG.H. Найдите строки:
float EASY_DAMAGE = 0.5
float HARD_DAMAGE = 2.0
и поменяйте их на:
float EASY_DAMAGE = 0.0
float HARD_DAMAGE = 0.0
или другие значения. Увеличение значений приведет к более тяжелым повреждениям. Затем выставьте сложность игры на Easy или Hard. Это сделает ваши щиты непроницаемыми для огня обычного оружия. Однако корабль останется уязвим для оружия, бьющего сквозь щиты.

Star Wars: Force Commander

На экране выбора игрока создайте нового игрока по имени "TheGalaxyIsYours". Во время игры нажмите "M" и получите 500 командных очков, нажимать можете сколько угодно. К уже созданным игрокам это не применимо.

Для того, чтобы вам стали доступны все миссии, создайте игрока по имени "TheWorldIsYours". Кликните на имени два раза и нажмите на синюю стрелку.

Shift UP or DOWN changes team of spawned unit.

Чтобы создать юнит, не дожидаясь прибытия drop ship, сделайте следующее:
Нажмите [Ctrl] + [0] после того, как вы ввели "TheGalaxyIsYours" код.
Стрелками "вверх" или "вниз" выберите юнит, который хотите создать.
Стрелка "влево" создает этот юнит.

Другие коды, работающие после ввода кода "TheGalaxyIsYours":
[Shift] + [M] - 500 командных очков и заказ любого юнита
[Ctrl] + [W] - выиграть миссию
[Ctrl] + [8] - показать активные юниты
[Ctrl] + [Shift] + [8] - показать все юниты
[Ctrl] + [9] - убрать туман войны
[NumLock] + [*] (на вспомогательной клавиатуре) - 999999 жизней выделенному юниту
Нажмите [Ctrl] + [0], выделите свой или вражеский юнит и нажмите [Delete] – юнит будет уничтожен.

Tachyon: The Fringe

Вызовите командное окно клавишей [Home] на вспомогательной клавиатуре, затем напечатайте:
IM A CHEATER - разрешить ввод кодов
ONE MILLION DOLLARS - получить 5000 кредитов
QUICKENING - режим бога
COME GET SOME - полный боекомплект
DILITHIUM - полная энергия
THERE IS NO SPOON - возврат на базу с победой
BOOM STICK - доступно все вооружение и начинка
RAGTAG - доступны все корабли
KESSEL RUN - усовершенствовать корабль

Откройте сохраненку любым шестнадцатеричным редактором и перейдите к смещению 018. Поменяйте расположенное там число на FF FF. Теперь у вас 65535 кредитов.

Новости

Апрель и май 2000 года выдались отнюдь не скупы на различного рода выставки, конференции, чемпионаты и съезды. Сразу чувствуется веянье весны, пива, красивых девушек и, конечно же, компа!

■ Комтек 2000



С 17 по 21 апреля сего года в Москве, в "Экспоцентре" на Красной Пресне прошла ежегодная выставка достижений в области компьютерной индустрии, иначе говоря, вычислительной техники. Можно сказать, что в целом она удалась, если не считать маленьких нюансов наподобие очередной шутки о заложенной бомбе в среду 19-го и некоторой неорганизованности выставки в целом. Крупных фирм и компаний было замечено значительно меньше, чем в прошлые разы, но новых маленьких было предостаточно. Особо следует отметить фирму 1С, благодаря которой выставка наполнилась яркими желтыми лучами... от их эмблемы. Вот кто действительно показал мастерство и профессионализм отечественного производителя и разработчика, а к тому же и пакетами одарил всю Москву, это уж точно. Также весьма приятно было посмотреть на стенды LG и Samsung (их фишка – часы-телефон, скажу честно, буквально наповал сражала), удалось полюбоваться на mp3-плееры от Galaxy Computers и на дизайнерские выкрутасы iBook'ов и iMac'ов от Apple Expo. Вспомнить что-то еще примечательное довольно тяжело, так как броских вещей было мало. Честно говоря, в этом Y2K я ожидал от сего мероприятия нечто большего, однако ничего – с пивом, затмевая тем самым общую сухость программы, время прошло на ура!

■ СПРЫГ-2k – второй съезд хакеров

13-14 мая в Москве пройдет второй сбор компьютерного андерграунда России и близлежащих стран. Организаторы мероприятия будут пытаться показать обществу, что хакер, прежде всего, не компьютерный преступник, а вполне интеллигентный и хорошо развитый интеллектуально человек в полном смысле этого слова. А кто сомневался?

В предварительной программе съезда отмечается выступление основателя Гражданской Школы Хакеров



Арви Хзкера, главного редактора журнала "HackZone – Территория взлома", автора книги "Атака на Интернет" Ильи Медведкова, автора книги "Техника и философия хакерских атак" Криса Касперски и многих других известных в компьютерном андерграунде людей. Также на съезде ожидаются соревнования по сетевому взлому и взлому программ, очный этап Софтулийских игр, показ демок, etc. Все подробности, а также пресс-релиз – на spryg.hackzone.ru.

■ Марки на е-почту?

Американская почтовая служба предлагает прикреплять к каждому электронному письму электронную марку – аналог простой почтовой марки. Очередная фишка америкосов объясняется желанием идти в ногу со временем, а также мотивируется удобством, так как на такой марочке будет проставляться дата отправления письма. Несмотря на всю бредовость этой идеи, почтовая служба уже продала более 2 млн. электронных марок компании PostX, сфера деятельности которой - электронные почтовые услуги. Всех желающим прикупить подобного рода товар (чисто для понта) прошу на www.usps.com.

■ Xerox и Microsoft вешают на Сеть запрет



27 апреля лидер компьютерной индустрии Microsoft и компания Xerox объявили о создании совместного предприятия ContentGuard Inc, которое будет заниматься развитием и маркетингом технологий в области защиты собственности в цифровой отрасли Интернет. Как это ни странно, головной пакет акций будет принадлежать Xerox. ContentGuard будет разрабатывать программы для защиты текста, музыки, видео и изображений, распространяемых через Интернет. Отличительной технологией CG станет новый язык XrML, основанный на языке разметки XML.

По утверждению аналитиков, это сотрудничество поможет Xerox довести технологии ContentGuard до статуса индустриальных стандартов. Компания Microsoft тоже собирается использовать язык XrML в своих новых продуктах. Иными словами, халявы станет меньше, так как ограничения позволят пользователю прослушать его любимую композицию или просмотреть его любимый ролик только установленное разработчиком число раз, а это уже не есть хорошо. Все подробности о продвижении – на www.contentguard.com.

■ Халявная Сеть

С 28 апреля находится в действии страница passw666.chat.ru, на которой было выложено просто море паролей от различных провайдеров Москвы и Питера. Открылась страница под лозунгом "Провайдеры – лохи! И мы это докажем!". Кто они, эти "мы", – непонятно. Ясно только одно: админ чата ру спал крепким сном, так как действовала эта страница не один день, а может быть, и сейчас действует – не знаю, не проверял.

■ Дела ICQ'шные



Шведская компания My Solutions создала программу "примирения" двух конкурирующих служб обмена мгновенными сообщениями – ICQ и AOL Instant Messenger. Имя этому творению – MyCQ (AIM + ICQ). Все его достоинство заключается в возможности обмена сообщениями между двумя популярными службами. За подробностями прошу на www.mickem.nu.

То - шведы, а наши разработали свою чудную вещь под названием E-line. По словам разработчиков, она обладает рядом функций, превосходящих саму тетю Асю. Также немаловажен тот факт, что она способна контачить с самой ICQ. Вся документация и само чудо лежат на www.aport.ru/e-line/.

Новости подготовлены
-=Lord LiON=-

-=Lord LiON=-,
Александр Тотошин
ICQ UIN 57770649

Средства защиты в мире ИНТЕРНЕТ Part 2: Firewalls

"Э-э, типа, Бивис, не забудь огнетушитель!"
Брателло Butt-Head

Эх, как все-таки могуч и велик наш родной любимый Рунет, а особенно в плане различного рода пакостей. Бывало, начитаешься какой-нибудь "умной" статьи о всевозможных троянах, нюках и прочей подлости, поджидающей нас в его глубинах, – аж голова идет кругом. И все пугают и пугают, так, что порой в любимый "мир" выйти боишься – вдруг подцепишь чего-нибудь не то, а потом мучайся. Да, дела, Рунет стал прямо-таки музеем хакерских пакостей со своим неизменным символом – трояном. И впрямь, заслать соседу, т.е. ближнему своему, троян – любимое дело современного "продвинутого" школьника-"шалуна". Что ни говори, а де... извините, подлостей у нас всегда хватало. Но выход есть, друзья мои, выход есть! Аж два выхода: первый – поменьше ругаться и "кидать" пальцы при общении с людьми в И-нете, второй – ставить Firewall, спасителя нашего.



Firewall надо ставить грамотно, а главное – вовремя

Страшное слово техники

Чтобы понять принципы работы вещи под страшным названием Firewall (англ. – "огненная стена"), надо быть хотя бы мало-мальски продвинутым юзером. От всех напастей программа такого типа, конечно же, не спасет, однако защитить себя ею никогда не помешает. Во многом все зависит от вида Firewall'a и правильной его настройки. А если он будет настроен правильно, то всевозможные нюки и teardrop'ы (вид атаки) вам нипочем!

Firewall – это, говоря простым языком, программа, осуществляющая фильтрацию входящего трафика. Принцип работы ее таков: она принимает пакеты, которые приходят к вам непосредственно из Интернета, и, в зависимости от порта и содержимого, отправляет их по назначению – либо обратно (в случае подозрительности принимаемого пакета), либо непосредственно к адресату. Но, я повторюсь, многое еще зависит от вида программы. Рассмотрим же основные плюсы и минусы Firewall'ов...

Плюсы :)

– защита от разного рода атак. Нет, конечно, 15-20 nukenabber'ов последних версий в загруженном виде смотрятся круто :) , но это только для самых отъявленных пользователей-извращенцев, а обычному пользователю хочется иметь чистенький "рабочий стол" и не менее чистую оперативную память. Firewall в этом смысле очень удобен: занимает всего 300-400 килобайт памяти и один закрывает все порты, по которым могут атаковать;

– обезвреживание троянов, осуществляемое все тем же закрытием портов. Теперь порты закрыты, и ваши пароли уже не "текут" на мыло к хозяину трояна и не дают ему свободно гулять по вашему винту и делать с ним все, что заблагорассудится его подлой душеньке. Хех, до чего дошел прогресс! Гуляя недавно на одной из Интернет-барахолок, я откопал логин и пароль для входа в Сеть, украденные у какой-то хостинговой компании. Да, что ни говорите, трояны – бедствие глобальное;

– отслеживание хулигана, хозяина трояна. Ну, это только для физически сильных людей, желающих набить этому хозяину морду. Однако нередки случаи, когда обидчика выслеживают тоже чисто с хулиганской (хакерской, если хотите) целью;

– отключение "недокументированных функций", таких как посылка регистрационных номеров по Интернету без согласия пользователя и уведомления его же, посылка номера процессора, по которому, при желании, можно вычислить кого угодно, посылка IP-адреса кому-либо (существуют такие номеронабиратели, которые отсылают IP'шник сразу после соединения с Сетью).

На самом деле, отдельно взятые "индивидуумы" обладают сверх этого своими плюсами. К примеру, уже широко разрекламированный AtGuard, речь о котором пойдет немного позже.

Минусы:(

- возможность работы только по открытым портам. Т.е., Firewall'ы закрывают именно те порты, которые, по их мнению, оказываются ненужными или опасными. В числе таких портов частенько оказывается и дефолтовый порт ICQ (4000). Вследствие чего программа просто не может связаться с И-нетом.

Общие минусы на этом иссякли, но я подчеркиваю, что это только общие!

Вообще-то, говорить в целом о Firewall'ах довольно тяжело, и не исключено, что у того или иного представителя семейства Firewalls из всех вышеперечисленных "качеств" какого-то не окажется. Хорошо это или плохо – судить вам! А я еду дальше...

Разновидности

На самом деле, Firewall'ом может служить даже proxy-server. Я , например, пользую Wingate, а друг мой поставил себе довольно громоздкую вещь по имени Conseal PC Firewall. И тем не менее, оба счастливы и довольны жизнью.

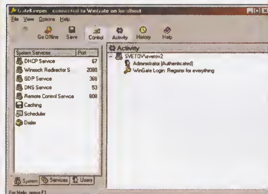
Сами по себе proxy ничем не хуже любого другого Firewall'a, однако, они не могут блокировать обращения к портам удаленного компьютера :) . Т.е. мишенью становится уже не компьютер пользователя, а компьютер его провайдера (особенно при ленивом sysad'е). И здесь ничего не поделаешь: все 65536 портов компьютера закрыть в proxy, конечно, можно, но зачем это нужно? Проще ни с кем отношения не портить.

Proxy-servers тоже бывают разные: от простейших, написанных на Perl'e (язык программирования), до самых сложных, которые предоставляют такое количество серви-

сов, что документация по ним порой занимает больше, чем swap-файл от WinNT. Самые простые proxy, как правило, анонимны и в каком-то смысле это очень хорошо ;) . В Интернете их довольно много, а подавляющее большинство адресов и портов в списках вроде "10000 fully anonymous proxies" обслуживается именно ими. Однако для локального компьютера такой вариант не подходит – надо ставить либо Unix (Linux), либо полноценный web-сервер. И все равно, будут лишь порты 8080 и 2121 (www и ftp, соответственно), а остальные придется дописывать самому.

Следующий вариант: Microsoft Proxy либо Wingate. Это уже более солидные proxy-servers, каждый со своей оболочкой-утилитой для редактирования. Никаких знаний для их установки не требуется, уж поверьте мне. Минусов сколько угодно, а плюсов мало. Как и в случае установки обычных Firewall'ов, работать можно только по открытым портам. Кроме того, в случае использования Сети с соединением Dial-Up нужна тонкая настройка, иначе про все прелести жизни (ICQ, mIRC и e-mail) придется забыть. Всякого рода сетевые игры (Quake I, II, III, Starcraft и т.д.) тоже придется настраивать вручную. Правда, более вероятен вариант, что даже при такой настройке про них тоже придется забыть, так как игрок в Q I, к примеру, получает лишних 100-120 мс лага, которые практически тут же сводят возможность игры на нет.

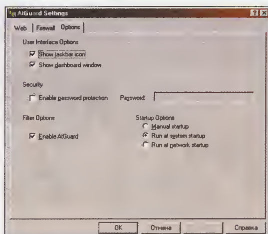
Однако есть у них один весомый плюс: кэширование! После MSIE с его "оригинальными", как утверждали на пресс-релизе, технологиями кэширования, Wingate лично мне показался раем. Страница, на которой вы побывали однажды, грузится затем настолько быстро, что аж дух захватывает! Помню, на работе у меня стоял Proxy 2.0 (от Microsoft), и все грузилось очень даже быстро. При грамотной и тонкой настройке кэш не будет содержать в себе ни единого лишнего файла. Его, кстати, можно вообще отключить, и связь через proxy тогда будет напоминать обычный модем (только лага будет больше).



■ Это – Gatekeeper, рабочий инструмент любого администратора

Proxy: этюд для двоих

Да, proxy – это действительно для двоих. Не для влюбленных, разумеется, а для сервера и клиента. У тебя еще нет сервера? Думаю, после прочтения этой статьи ты можешь захотеть его прикупить, пусть даже ценой новых роликов на день рождения ;) .



■ Настройки AtGuard

Немного о WinGate

Итак, ты скачал себе WinGate (**http://wingate. deerfield.com**), запустил программу его установки, поставил и перезагрузился. Сразу же после этого зайди в Gatekeeper, где WG попросит тебя сменить пустой администраторский пароль на твой.

Слева – сервисы, каждый из них определяет действие "стены" при обращении к тому или иному порту сервера. Внутри можно указать все: от того, откуда и куда можно присоединяться (WinGate может работать не только на Интернет), до того, что можно качать и что нельзя. После сохранения настроек и перезапуска (Stop/Start) сервиса изменения будут учтены. Proxy готов к работе. При необходимости стоит просто сменить порты.

Есть и еще целая гора и маленькая кучка других proxy, но их подробно рассматривать не имеет смысла: во-первых, ни один из них даже близко не стоит с WG по уровню навороченности, надежности и быстроты; во-вторых, ни один из них не имеет каких-либо существенных отличий. То есть любая программа класса WG всегда имеет внешнего мастера (вроде Gatekeeper'а), из которого и идет управление самим механизмом proxy.

Два гвоздя программы

Это страшное слово – Firewall ;) . Честно говоря, садясь тестировать их, я ожидал большего. Но обо всем по порядку.

Первым шел тест AtGuard. На проверку он оказался довольно слаб, по крайней мере, его "вынесли" новомодным нюком по имени Doom, а Conseal, надо заметить, с ним отлично справился. Кроме того, у "стража" обнаружена склонность к зависанию в самый неподходящий момент, также он покупается на пакеты с неправильным обратным адресом, периодически пропускает нюки и частенько долго "думает". Бесплатная версия ограничивает количество одновременных соединений и траффик, причем при превышении заданных лимитов AtGuard частенько просто вылетает. Но и плюсов у этой вещи море: блокирование уже надоевшей рекламы, быстрая загрузка страниц, пресечение удаленных подключений к твоему компу, блокирование запуска java скриптов и апплетов ("продвинутые" люди знают, чем грозят такие запуски) – так что, если бы все это еще и работало как надо, то цены б ей не было. Сразу же после установки рекомендую поставить режим загрузки одновременно с загрузкой компа.

Удобство AtGuard заключается в том, что он грузится вместе с компьютером и может существовать в двух вариантах: либо в виде небольшого dashboard'а вверху экрана, либо справа внизу, среди значков в tray.

Панель является аналогом Gatekeeper'а – отсюда можно запустить/выключить AG, смотреть статистику, разрешать/запрещать показы баннеров и прочее.

Conseal, к сожалению, под нож сейчас так и не попал, однако опыт общения с ним подсказывает мне, что он является выбором получше, нежели более простой и народный AG. Более сложный в настройках, более прихотливый в смысле ресурсов и процессорного времени, Conseal тем не менее обеспечивает полное ощущение "безнаказанности", обычно возникающее у детишек в зоопарке ;) . Размер его также выгоден, т.к. вместе со всеми функция-


■ Вот таким образом выглядит панелька управления и статистики AtGuard

ми он занимает порядка 800 килобайт против 1.5 мб у AG.

Итого

Итак, решение вечного вопроса "как жить дальше?"... С песней! Советую: скачайте только Conseal (а особенно, если у вас стоит WindowsNT – он для него идеален), легально зарегистрируйте или найдите более удобный для вас способ. А если не хочется возиться с громоздким Conseal'ом, ставьте AtGuard (тоже вещь неплохая, но глючная). Идеальный вариант – proxy-server + Firewall (они должны петь дуэтом, а иначе закопаться можно).

Если же хочется защититься (закопаться, замуроваться с головой) более реально (для ругани матом в чатах или по ICQ:)) или если есть выделенный канал (к примеру, сеть в доме) – однозначно: сервер, proxy и Firewall. Можно еще, конечно, и с роутером помучиться, поставить NT и пятый Service Pack, но гораздо проще "залить" Win98 и что-нибудь из перечисленного выше.

Ссылки на всех производителей Firewall'ов лежат здесь:

http://www.networkbuyersguide.com/search/105242.htm

А документация по Conseal здесь: **http://www.digi4fun.com/Conseal4.html**

Наставление старого хры... интернетчика

Друзья мои, защитить себя Firewall'ом – святое дело! Но только от "несчастного" случая, а не от заведомо ожидающихся атак, вызванных вашим поведением! Давайте будем хоть в мире с гордым названием Интернет (с большой буквы!) взаимно вежливы друг с другом! Настоящему хакеру до вас просто нет дела, а вот мелкому хулигану или товарищу, облитому, покрытому и законопаченному вашим матом, – есть! Юзер, держи знамя чистым – не позорь свой ник!





Three Leaves

Зубр

http://www.trichview.com/3leaves.zip

Скажите, вам никогда не хотелось сыграть с друзьями, коих у вас, наверняка, целая куча сидит в "аське", в какую-нибудь сетевую игрушку? Нет-нет, не в "Квейк" и даже не в "Старкрафт", а в какую-нибудь простую, незамысловатую игрушку – из тех, которые доставляют большое-пребольшое удовольствие. Так, чтобы было весело и обязательно совершенно не нужно было думать. Ни капельки. Если вы поняли, о чем я, то бегом читать дальше, остальные могут смело переворачивать страницу...

МЫШИ

Так получилось, что с помощью некоторого Полосатого, несомненно Великого, Вождя на моем многострадальном компьютере обосновались они... МЫШИ. Их было трое. Обе одинаковые... стоп, какие обе, их же трое... ну да, трое. Три совершенно одинаковые мыши поселились в моем компьютере, отнимая все свободное время. При наличии (а вообще обязательно, прописано всеми психотерапевтами Москвы) доступа в Интернет эти мыши (реальное имя – Three Leaves) подло вытеснят из вашего расписания такие важные вещи, как "Старкрафт", чаты и даже "аська".

Карты...

По своей мышиной сути TL является некоей разновидностью блэк джека, только существенно (очень!) упрощенную. Нам дают три карты, мы делаем ставки в зависимости от количества очков и выигрываем/проигрываем. Все. Размер этого чуда невелик, живет оно вполне себе уютно в углу экрана рядом с "аськой", но игра была бы совершенно лишенной азарта, если бы не...

МЫШИ!

Они. Выбирая себе соперников из списка доступных в "аське" людей или играя с железным болваном (не рекомендуется, веселья существенно меньше), мы неизбежно увидим их. Серых. Мышей. Они призваны олицетворять игроков в этой совершенно азартной игре, и они их олицетворяют... настолько живо, что хочется верить в их совершенную живость. Реагируют на всяческие происшествия в игре, мимика у них потрясающая. А как они хохочут, когда выигрывают, или искренне огорчаются в случае проигрыша... это надо видеть ("мыши плакали, кололись, но продолжали жрать кактус" – эти эпические строки – про них, несомненно).

МЫШИ!!

Даже проигрывая реальному человеку, который прячется за личиной глупой мыши в розовом костюмчике, думаешь не о человеке, а о мышах. Этому способствует полнейшая бездумность процесса. От нас требуется жать на нужную кнопочку, когда подходит наша очередь, все остальное время мы смотрим на серых... И искренне радуемся незатейливости мироздания. Иногда можно устроить чат с соперниками, пока остальные мыши думают (ура!)... Такова искренняя простота бытия, в котором мыши занимают далеко не последнее место. С некоторых пор – даже одно из главенствующих.

И, наконец, МЫШИ!!!

Немного серьезнее. Three Leaves была написана русским (а чьим же еще!) программистом Сергеем Ткаченко и доступна в шароваре-варианте по адресу **http://www.trichview.com/3leaves.zip** (или подождите, пока грызуны пролезут и в Навигатор и поселятся на его сервере). Особо богатые имеют уникальную возможность, заплатив полтора десятка зеленых рублей (с грызунами мы, кстати, играем на сырные чипсы), получить возможность замещения всех компьютерных мышей на друзей из "аськи". Наверное, это нечто сродни нирване. Наверное...

Думайте, а я пока пойду – мышами побалуюсь...



BIB The Tall

Ultima Chronicles. Part VI

Случилось то, чего не должно было случиться. Прошел месяц, и у моего второго чара образовалась куча проблем. Куча - это еще слабо сказано. Теперь я на собственном опыте убедился, что у Homo Играющего элементарно может возникнуть обоснованная возможность (если не потребность) подать на OSI в суд. Судите сами.

Хождеиня по мукам или История непутевого Вангера

Помните, в каком я пребывал восторге по поводу красивых таких ящичков, которые при несанкционированном доступе отправляют доступателя в лучший из миров? Этот восторг сыграл определяющую роль в профессиональной заточке бедняги Вангера. Добрейший ведь был чар - торчал вечно у одной из кузниц в сопровождении любимой кобылы с имечком FreeRepairs! Четвероногая реклама ненавязчиво мозолила глаза всем, кто проходил мимо усатого козака с характерным чубом, украшенного банданой гильдийского колора. В интересах любого кузнечных дел мастера оказывать мелкие услуги вроде бесплатного ремонта. Стоишь себе, качаешь ковкой оружия и доспехов скилл, базаришь с сотоварищами по цеху, узнаешь новости, иногда и tip перепадет от благодарного клиента. Именно так ненавязчиво образуется репутация, возникает доверие, которое, в конечном счете, пригодится вновь прокачанному грандмастеру. Попутно я поднимал мастерство Tinkering, создавал жестянщика. Одно из его достоинств связано с тем, что кузнецы



■ Сомое удобное время для тестировония ловушек - серверноя война. И эффектом нослодишься, и все ящики в итоге при тебе остонутся. Кок окозолось, ловушки, помещенные в кросные сундучки, не сробатывоют. А должны бы. Еще один бог?

не в состоянии делать инструменты - кирки и лопаты для рудокопательства, даже молотки и щипцы, столь незаменимые в кузнечном деле, им недоступны. Можно, конечно, шахтерить, таская в бэкпэке десяток лопат... Но уж очень это неудобно, да и весят они прилично. Значительно проще держать инструмент тинкера, с помощью которого из 4 инготов в любой глуши с полпинка можно выделать саперную с ручкой. Инготы же у miner'а есть всегда, ежели нет - стало быть, бестолковый ты майнер. Скилл, правда, для выделки лопат требуется уже достаточно приличный, но не заумный. За два-три дня приобретается при определенной доле усердия. А там уже недалече и до скилла, позволяющего делать отмычки - один из самых "доходных" товаров. Во всяком случае, раньше отмычки были очень выгодны. С последним пропатчиванием... Что-то меня рано ругаться тянет... 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127... Поехали дальше. Так вот, как освоил выпуск отмычек - появляется естественное желание наделать западней, уж очень они хороши и полезны.

Стоишь около банка, подходит к тебе хмырь с подоноч-



■ Ложки, вилки, ножницы, ступки, торелки, иголки + нитки, пилочки - идет первичноя прокочко Tinkering



■ Тестировоние собственноручно изготовленных ловушек проводилось тщательно, в пяти метрах от воскрешающих heal-er'ов Бритонии



■ Первое оброщение к советнику - красные сундучки отказывоются взрывоться! Зото деревянный снес добровольцу Macleod'у почти 90 процентов хитпоинтов. До, Вонгер все еще Foir...

ной репутацией и начинает снупингом заниматься (snoop) – шарит у тебя в манатках, смотрит, чего спереть лучше. У него в этот момент уже открыто окошко собственного банковского сейфа. Как только он чего-нибудь стащит, то первым делом забрасывает ворованное к себе в загашник. А к смерти такие привычны с детства. Так вот, снупит, снупит, все такое банальное - обычный GM крисс, руны, реколльные скроллы, bag'и... О, small crate, малый локабельный ящик, ежели по-нашенски. Любопытно, чего зто там такое в количестве восьми предметов? Может, не заперт? Не заперт!



■ Краснарабый GM был кратак: сначала ан рассказал мне та, чта я знал и без нега. А патам дабавил, чта памачь ничем не сможет

В момент заглядывания в ящик происходит одно из двух: взрыв, снимающий любопытному от 70 до 119 хитпоинтов, либо ласкающее слух шипение с последующим красным сообщением, что воришка такой-то чегой-то стал неконтролируемо корчиться, а жить ему осталось секунд 10-15. В первом варианте, вне зависимости от опытности жертвы, ее гибель наступает в 70-80 процентах случаев, во втором - 100% гибель новичков и прочих неподготовленных чаров, опытные же игроки всегда готовы к любым неожиданностям. Для таких все ограничивается впрыском приличной дозы адреналина :) .

Видите, какие страшно-вредные штуковины зти западни? Вот почему ответственность за зти ужасы полностью перекладывалась на плечи тинкера-изготовителя. Вот, оказывается, почему зти самые западни было днем с огнем не сыскать... Если на такой "мине" подрывался синий добряга (шел по дорожке, собирал цветочки, узрел симпатичный ящичек, полюбопытствовал - дальше вы уже знаете), то ему в момент послесмертия предлагалась возможность "заложить" виновника-тинкера, у которого таким образом начинал накручиваться "красный" PK-счетчик. НО! До последнего патча все старые, "предпатчевые" ловушки были одноразовыми. Одна ловушка - один потенциальный плюс на киллерном счетчике. Ежели стал красным - "отмок" штрафные восемь (а то и все сорок часов) и стал опять синим гражданином сообщества.

Разработчикам Origin такая ситуация показалась нелогичной. Тинкер ведь не виноват, что народ иногда проявляет нездоровое любопытство, правда? Отныне все ящики с ловушками будут абстрагированы от их изготовителя. Более того! Они станут многозарядными! BOOM, BOOM, BOOM – кто следующий? Как-то после уничтожения очередного спавна монстров у главного банка Британии я подложил BOOM-ящик на серое тело одного из забитых воров. Уже через пару минут рядом с первым телом образовалось еще два.

А потом была война, правда, местного значения. Она и сейчас еще не закончена. Невдалеке от BW таузра стоит такая же башня, в которой обитает компания киллеров и прокачанных воров. Они так долго нас доставали, что в конце концов Koric принял решение провести ответную атаку (их гильдийский вождь спер у Корика Mace of Vanguishing, причем сам ему об зтом и рассказал). На всякий случай, Sotnik попросил выдать ему со склада ящик с западней (допатчевой), чтобы сложить туда магические реагенты и стрелы. В последнее время воры получили возможность воровать даже в то время, когда ты в них криссом ковыряешься. Согласитесь, не хочется во время драки остаться без стрел, как-никак GM арчер без них становится почти наблюдателем.

Наша атака провалилась – модемный коннект с прилагающимся лагом, недостаточно слаженные действия... Несмотря на имевший место зффект внезапности (свалились мы к ним действительно как снег на пропаренную летом лысину), мы были разбиты наголову. Sotnik'а прикончили на пороге гильдии BW, куда он отступил и где занял оборону в надежде на помощь гильдсменов. Как позже выяснилось, они были слишком потрепаны, чтобы ее оказать. Рассказываю я все зто к тому, чтобы объяснить, каким образом ящик со взведенной западней оказался в руках наших врагов.

Отправленный на разведку штатный призрак Recondo доложил, что воры решили сделать Vagera'a красным, для чего принялись триггерить западню синими персонажами. Мы только посмеялись тогда, мы не могли знать, что бывшие одноразовые допатчевые ловушки теперь стали мультиубойными.

На следующий день репутация Вангера из Kind преобразовалась в Rude, вскоре он стал Unsavory, а потом и Scoundrel. Параллельно стали происходить очень непри-





■ Папытка вазвратить багнутую западнюа правалилась. Вместа этага Maliciaus Zeus папрабавал вызвать нас на вайну. Кагда Карик атказался, ан паабещал ахатиться за ним и Satnik'ам лична. Испугал ежикав галай папай..

ятные феномены. Периодически начали появляться сообщения, что ни с того ни с сего на Вангера могут быть натравлены городские стражники. В один прекрасный момент такая мессага прошла, когда Вангер топал по городу. И тут какая-то добрая душа у него над ухом прошептала: Guards! Закиллили его через секунду, он даже не успел попытаться спрятаться.

Согласитесь, ситуация сложилась просто дурацкая. Багнутая игра продолжала навешивать на Вангера убийства, в которых он не был виноват. И тогда я впервые вызвал на помощь советника - Counselor'a. Он появился достаточно быстро, выслушал мои россказни, долго сверялся с какой-то документацией, потом выдал резюме: этого не должно было случиться, он отрапортует о моей проблеме GM - гейм-мастерам.

Меня это несколько утешило, забрезжила надежда, что все образуется. Я решил покачать smithing и отправился на новые территории в Trammel. Ремесленникам там раздолье полное. Никаких воров, киллеров и прочих обидчиков. Добрался я до Delucia, приобрел вьючную лошадь и начал циклить mining/smithing. Народ, правда, стал относиться ко мне с опаской, чему способствовал атрибут Scoundrel. И все же я надеялся, что титул титулом, а добрые дела и аналогичное отношение к потребителям позволят мне восстановить репутацию.

Надежды рухнули в тот момент, когда мне понадобилось вернуться в гильдию. Как только Вангер появился в "старом свете", на Felluca его имя прорисовалось на экране кроваво-красным! Finita la comedia!

В ту ночь я вызвал гейм-мастера. Ввиду разницы в 11 часов с западным побережьем США, гейм-мастера шарда Pacific начинают работать с игроками с четырех ночи по Москве. К этому моменту я успел обсудить мою проблему с пятью советниками. Воз был "... и ныне там". Вместо мастера пожаловал очередной товарищ в характерной синей робе с капюшоном. Выслушав в шестой раз повесть о хождениях по мукам, парень таки вызвал мастера.

Советы последнего свелись к следующему: мне предлагалось разыскать все мои старые западни с последующей их деструкцией. Неслабо, да? Все мои доводы на тему того, что я стал киллером-рецидивистом из-за бага, были проигнорированы. Мое предложение сотворить нового чара с аналогичными характеристиками - тоже. Возмущенный советник сообщил мне, что он доложит об этом в своем рапорте. И на том спасибо.Гильдмастер Koric (он же - Morgrin) переживал



Советники всегдо исключительно вежливы, но долеко не всегда в состоянии помочь.

по поводу покраснения Вангера чуть ли не больше моего. Он вызвал советника и, пока тот разыскивал свободного для общения геймместера, аргументированно и резко высказался по поводу того, что у игры, которую мы столь любим (и за которую платим!), имеет место быть совершенно безответственная поддержка юзеров. В ту ночь мастер так и не пришел, все силы разработчиков были брошены на восстановление почтового саппортового сервера, который пострадал от вирусной атаки. Корик был в бешенстве.

"Они хотят проблему - они ее получат". Вангеру было велено изготовить 300 западней, кои следовало разложить вблизи центрального банка.


Праизвадства ловушек в самам розгаре

Три сотни на следующий день я не смог сделать физически, но три десятка ушли в оборот. Сначала Sotnik подкинул несколько ящиков на тела воров и монстров, которые всегда можно обнаружить невдалеке от главного финансового учреждения Британии. Эффект был локальным, но действительно страшным. Образовывались целые цепочки из любопытных. Когда народ вычислил источник развлечения, Sotnik устроил бесплатную раздачу ловушек. В особом восторге пребывали рудокопы и все те же воры. Одного не пойму – почему, когда ты им говоришь, чтобы они ни в коем случае не открывали такой ящик сами, каждый пятый "ис-

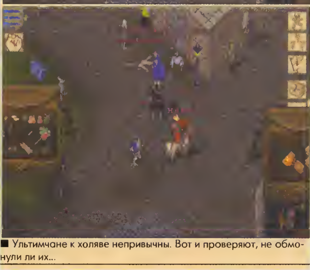



Цепноя реокция: любопытство иногдо смертельно

пытуемый" именно так и делал? Вскоре народ сообразил, что им в руки попал товар с отличными потребительскими качествами, и экран запестрел надписями типа "Selling trapped chest with 5th level poison - only 1000GP". Один профессиональный воришка даже завел на макрос надпись "Ah, how I love this sound!" (подразумевалось противное характерное шипение, возвещающее всем окружающим о том, что отравлена очередная жертва).

Отчаявшись бороться за справедливость в онлайне, я написал два письма в саппорт - в службы отлова багов и решения возникающих у игроков проблем. Как выяснилось, Koric поступил аналогично. Кстати, он все еще не расстался с идеей по поводу 300 западней!





■ Ультимчане к холяве непривычны. Вот и проверяют, не обмонули ли их...

Поживем, и будет видно. В ответ на стандартный запрос I must consider my sins Вангер теперь получает ответ, из которого следует, что он пал низко, но все же еще не скатился в пропасть окончательно и навсегда. Грязный киллер, в общем, но шанец на "отмокание" покамест имеется.

Все равно его не брошу, патамушта он хароший! Сидит теперь постоянно в невидимом состоянии (дабы не пугать краснотой имени окрестный народ) на крыше гильдии возле нашей мини-кузницы, перерабатывает металл, который ему поставляют Сотник и Dreamy, мой третий чар.

Dreamy

Жил был мечтательный такой старикан, и было у него два сына - умный грандмастер ворриор иллюстриоус Sotnik и непутевый мюрдерер мастер смис Вангер. Но любил он их одинаково, красноименного Вангера даже немножко больше, потому как пострадал тот невинно от злобного Bug'a и человеческого пофигизма.

Я уже писал про то, с какой скоростью с моих вендоров распродаются стрелы и реагенты. Счет идет на тысячи ежедневно. Как оказалось, практически все стрелы скупает



■ В один прекрасный день вендор, принодлежовший Vonger'y, исчез: РК должны росходовоть но содержание торгового агента существенно больше средств. Промашка, в общем, вышло. Выложенные на нем для продожи товары, естественно, тоже пропали. Теперь но этом месте устоновлен Archer - вендор Dreamy

один гильдмастер, у которого под началом 3 GM арчера. Кстати, как мне сообщил Koric, на RL (real life) банковском счету этого господина лежит 18.000.000 баксов. Корик же меня предупредил, что, скорее всего, Sotnik'а попытаются "купить". Пришлось сказать ему, что Sotnik так дешево не продается :) .

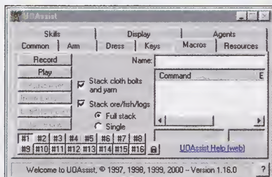
Раз уж разговор опять свернул на дорожку, вымощенную зелеными портретами, сообщу вам дополнительную информацию. Помните, я рассказывал о нашей войне с гильдией HOK? Теперь я знаю, чего они на нас поперли. В свое время наша башня была куплена Koric'ом на аукционном сайте Ebay (информацию об этом сервисе я дал в Нави №2(34) '2000). Выложил он тогда $1500 (сколько я "лазил" по Ebay, таких ценных лотов для UO не припомню). Как оказалось, при этом он перешел дорогу владельцам соседней таверны Pub of L.O.S.E.R.S. Которые и затаили на Корика злобную ненависть (а жаль, там такие симпатичные бабенки :) , одна Sweet as a Pic чего стоит!). Короче говоря, они заплатили HOK, чтобы те на нас наехали.

Во куда меня унесло от темы :) . А тема в том, что понадобился мне еще один ремесленник - стрелы выделывать и руду Вангеру копать (тому до GM Smith осталось 5 поинтов). Вот и появился седовласобородый старик Dreamy, который, тем не менее, по скорости прокачки оставил далеко позади Вангера, не говоря уже о Сотнике. Уже на третий день бытия Dreamy прокачал mining с полного нуля до 75 (с этого показателя начинается добыча самого популярного в гильдии металла - черного Shadow Iron). Как ему это удалось, я изложу в руководстве молодого ультимского бойца, которое будет опубликовано в журнале Guides. Да, пользуясь случаем хочу поблагодарить всех, кто прислал мне письма, в том числе - и со словами "гайду быть!".

Рассказывать о Dreamy пока особо нечего, похвастаюсь только, что этот newbie в легкую заваливает двухглавых эттинов, троллей и прочих орков. Как? Да запросто: сначала монстр протравливается заклинанием Poison, а последние поинты снимаются либо штатным топором для заготовки поленьев, либо парой заклинаний Lightning.

Мы будем жить теперь по-новому

Поверьте, если вы уже серьезно "подсели" на UO, то лучше расстаньтесь с еще одной суммой в 15 баксов, причем как можно раньше. Именно столько стоит зарегистрированная версия программы UO Assistant, которую я выложил на диск предыдущего номера журнала. Купить оную ненавязчиво рекомендовал Koric, но окончательно я созрел после использования ее в течение 15 шароварных суток.



Сделал я это после того, как мне пришло письмо от YANINA ZBOROVSKY, которое позволю себе процитировать.

[...] P.S. я написала только то, что уж совсем не могла не сказать, но забыла про UO Assist. Это супер-рульная утилита, которая тAAAк помогает в УО играть, что после без нее даже и играть не можется :). Я про нее потом подробнее расскажу, если доберусь написать, конечно (как будто кроме моих писем вам и читать нечего :)), но поверьте на слово - это безумно удобно. Перечислите все те действия, которые вас раздражали в УО - и все они плюс намного больше оптимизированы в ассисте. Один пример. Вас догоняет пк - вместо того, чтобы останавливаться, снимать оружие с одной руки, с другой, все это класть в сумку, потом кастовать реколл и искать руну в спешке - обычно вы уже мертвы к этому моменту :) - вместо всего этого вы один раз проделываете сей процесс в безопасном месте, назначаете на него макро-кнопочку - и вот пожалуйста, во время бега нажимаете f1 (или что угодно) - и вы дома, греете тапочки и ставите чайничек на огонек :). Он не помогает жульничать, он просто убирает ненужный повтор назойливых действий - я тэйлор (побочный весьма прибыльный бизнес), но 20 раз подряд выбирать для одной рубашки три меню, сюинг кит и материю - увольте! Одна кнопка, и рубашка в кармане. Или несколько видов вашего внешнего вида на выбор:) альт+д - вы в параде с алебардой наперевес, альт+к – в рабочей робе с топором в руках. А перемена оружия одной кнопкой! И не надо судорожно искать в хламе алебарду, чтобы поменять ее на лук... Я думаю, вы понимаете, о чем я :). Но учтите - это официальная утилита, очень удобная, однако к макроерам относящаяся безжалостно! Нельзя поставить "столбик монеток на репит", как говорится, и пойти покурить. Нет! Если вы случайно снова нажмете на кнопку до того, как завершилось прошлое действие (а времени оно занимает ничуть не меньше, чем если это делать вручную) - появляется замечательная надпись "macro halted", и вы не можете пользоваться ассистом несколько минут.

Жестко. Но действенно, хехе. Плюс добавьте, что вы всегда перед глазами видите кол-во стрел (для лучников), регов (для магов), золота и много чего еще - что только пожелаете.. Мы с мужем в экстазе от подобной программы... пока не попробуешь, не понимаешь, что потерял :) [...]

*Looking forward to hearing from you soon вернее Fare thee well mylord *bows politely*.*

К такому письму мало что можно добавить. Я знаю нескольких игроков, которые умудрялись побеждать в схватках типа "один против трех/четырех", они все используют ассистент на полную катушку, зкономя секунды и доли секунд. Правда, все они также и отменные тактики, да и сидят на великолепных коннектах. Ведь, если вдуматься, то все игроки в конечном счете находятся в равных условиях - у всех есть 225 поинтов для STR, INT, DEX и 700 поинтов под скиллы. А уж кто кого себе из зтого теста слепил и как научился применять...

Special Events

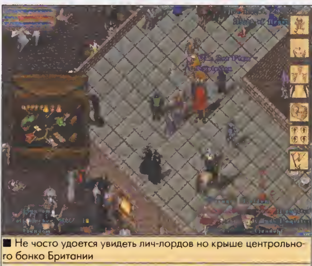
Уникальные события в игре происходят постоянно. Конечно, не все они столь глобальны, как оборона и падение Тринсика, но зто объяснимо. Попробуйте творить оживляж для игроков на фоне ввода в эксплуатацию "новых" земель в Trammel. Добавляется 100% территории, как-никак. Вот почему в последнее время разработчики "отмазываются" разного рода монстрячьими набегами. То возле Moonglow'ского телескопа отреспавнились Cultists, то возле горной гряды, что на западе от Британии, появилось порядка 100-200 PK, то на излюбленной кладбищенской "беспредельной стрелке" возник-



■ Соревнования по борьбе на приз таверны Gathered Spirits закончены, победителем объявляется Dodd, которому удалось продержаться в единоборстве с земляным элементалом целых две минуты и шесть секунд!



■ Брокосочетоние – брокосочетонием, о воровство - воровством. Этой воришке не слишком долго удоволось зонимоться любимым делом, прокочонные чоры ее быстро вычислили!



■ Не чосто удоется увидеть лич-лордов но крыше центрального бонко Британии

ла куча Lich Lord'ов со свитой.

Иногда сложность возникающей ситуации обусловлена аномальным количеством монстров, в других случаях игроков поджидают еще и разного рода сюрпризы, подбрасываемые гейм-мастерами.

Время от времени игроки развлекают себя сами. То устраивается конкурс на самый лучший гильдийский прикид, то организуется соревнование на самого мощного накастованного монстра, то на одной площадке сходится толпа обнаженных чаров, которые по сигналу начинают драться между собой до того момента, когда "в живых останется только один", который и признается чемпионом шарда по Wrestling.

Одна из уникальных достопримечательностей сервера Pacific - таверна Gathered Spirits. Ее персонал - игроки-добровольцы, которые увлечены идеей наполнить свою игру дополнительным смыслом. В часы, когда таверна "открыта", сюда можно зайти пропустить стаканчик, поболтать с другими посетителями, обсудить последний патч. Периодически



■ В Gathered Spirits есть все, в том числе и светлое "Балтика №3"



■ Организованная охота в составе гильдии - чем не специальное событие?



■ На мероприятии бесплатно раздавались всевозможные Greater Potions и оружие, а вот поцелуи с объятьями шли уже по 20 GP



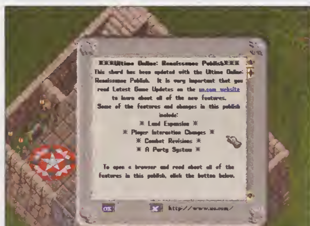
■ Спонтанно организованное шоу около банка Delucio. Как правило, подобные затеи заканчиваются воровством мебели



■ Служителей культа разложили в горизонтальное положение быстро. А дальше началась лотерея - все тело подкрашены красным! Попробуй угадай в такой свалке, кого завалил ты, а кого - сосед. Ошибешься, и наступившее серое состояние может стоить жизни



■ В самый разгар зачистки аномального спавна проход на кладбище был перекрыт монстрами растительного происхождения. Долго они не продержались



■ Свершилось, однако! Очередным патчем UO Renaissance введена в эксплуатацию!



■ Мертвенный Trommel. Унылая пора, очей очарованье?

в Gathered Spirits устраиваются различные мероприятия, на одном из которых мне удалось побывать - см. скриншоты.

Trammel

Trammel и Felucca - два мира-близнеца. Правда, Felucca теперь узнается с трудом - с деревьев облетели все листья, там и сям появились могильные камни и остатки всевозможных скелетов. Зато Trammel выглядит точь-в-точь как мир, к которому привыкли все ультимщики. Само собой, здесь есть и земли Second Age. Вот только нет ни одной постройки, установленной игроками. Скоро уже месяц, как Trammel стал доступен, но разработчики все еще не решаются перейти к зтапу установки замков. Оно и понятно, если принять во внимание, что сервере "живет" порядка 5000 игроков. Стоит чуть-чуть напутать при размещении недвижимости, и заварится такая каша, которую расхлебать невероятно сложно. Я припоминаю случай, когда сервер "откатил" назад на три дня. Сколько же тогда было гейм-мастерам пришлось выслушать упреков. Представляете, каково было тем, кто за эти три дня успел чего-нибудь прикупить на Ebay за реальные баксы? Банковские переводы ведь не откатишь.

На Trammel нет преступников. Красные PK просто не могут сюда перебраться из Felucca. Я подозреваю, что если бы бедолага Вангер не поперся в гильдию, то он смог бы стать здесь уникальным персонажем - синим Murderer'ом. Жаль, теперь зту фишку уже не проверишь. Нет здесь и воров, которые совсем оборзели на Felucca. Персонажи newbie теперь появляются исключительно на Trammel, попадая в "тепличную" обстановку. Локации обитания и респавна монстров совпадают у обоих миров. Правда, на Felucca монстров намного больше, что, судя по всему, обусловлено событиями, которые там происходили. Например, если направитесь на Trammel'е в многострадальный Trinsic, то вам не грозят дорожные разборки с многочисленными трайбами орков и ратменов, с которыми вы неизбежно столкнетесь на Felucca. А вот месторождения руды - различны. Жилы драгоценного валорита грандмастерам miner'ам придется разыскивать по новой.

На Trammel нет места и looter'ам. Доступ к добыче на телах забитых монстров получают только те, кто снес зтим самым монстрам не менее 30 процентов жизни. Учитывается также и финальный удар. Для "наблюдателей" название забитого монстра высвечивается (на две минуты) синим цветом.

На Felucca все обстоит несколько иначе. Сам пару раз попадал в неприятные ситуации.

Один раз принял участие в избиении монстров возле британского банка. Щелкнув мышкой на теле очередного павшего Ratman'а, увидел серую прорисовку его названия. Стало быть - можно снимать добычу. Взял деньги и перетащил их в свой backpack. И вдруг получаю сообщение, что совершил криминальное деяние! Щелкаю мышкой на Sotnik'е - блин! Серый! Не дожидаясь момента, когда кто-то все-таки решится атаковать Illustrious Grandmaster Warrior, хватаю руки в ноги и несусь в гавань на дальний пирс, там почти никогда никого не бывает. Oppss! На краю зкрана в боевой стойке появилась подружка с мечом наизготовку и пошла на сближение. Когда нас разделяла всего пара шагов, имя моего чара опять посинело.

- You, bitch! Next time I'll get u!
- Hehe, LOL

Признаюсь, сукой меня еще никто не называл. Меня зто задело, какая-то сявка, а уже тявкает... Увидев, что моя обидчица направилась к свалке из забитых монстров, я проникся надеждой и подъехал поближе (с некоторых пор Sotnik слазит с коня только для того, чтобы его покормить). Мне повезло, она сделала ту же ошибку, что и я несколькими минутами раньше. Как только она посерела, я дважды воткнул в нее крисс, зтого оказалось достаточно.

- Next time keep ur foul mouth shut!
- OooOo Ooo oOOO O ooOo OOooOo

Объявляю локальный конкурс на лучший вариант расшифровки :) . Можно и в переводе. Результаты обязуюсь опубликовать в очередных "Хрониках". Варианты присылайте лучше мылом, на navigat@aha.ru.

Power Hour

Есть в UO одна фишка, замалчивать которую - сущий грех. Зто так называемый Power Hour, час, в течение которого у персонажа фактически "вырастают крылья". Поскольку толком о нем нигде не рассказано, пришлось вычислять все зкспериментами (отдельная благодарность - Derkon'у aka Chaos Mage). Так вот, каждому персонажу выделяется 60 минут, на протяжении которых происходит ускоренный



■ Ток... То, что Power Hour наступает каждые 24 часа, мы уже узнали...



■ Алторь хоосо-место возрождения покросневших персоножей.



■ Грешен есмь... И все же... Hope springs eternol (c) Stephen King

рост его скиллов. Местная полночь на Pacific наступает в 11.00 по Москве. Как только персонаж логинится после местной полуночи в игру, наступает его Power Hour. Именно зто время все стараются использовать с максимальной эффективностью. На кузнечном форуме uo.stratics.com даже появился рассказ о том, как его автор прокачался до Grandmaster Blacksmith в течение 20 часов. Естественно, с использованием этих самых периодов вдохновения. Свежо предание, но верится все же с трудом. Особенно после патча, который безобразно облегчил начальную прокачку newbie, одновременно существенно усложнив постижение вершин мастерства.

P.S.

В последний момент пришел ответ из ультимского саппорта.

Greetings Igor,

We can test it out and fix the problem if there is one, but I don't think there is. Chances are you are not perma red. You can call a GM and find out if you are perma or not. They will not tell you your actual counts or how much time you have left.

Gm Lint
Origin Worlds Online

Как видите, надежда у Вангера все еще есть. Пожелайте ему удачи.



Internet TOP 100

На основе PC Games Top 100 (http://www.global100.com), выпуск 384 от 19-8 мая 2000 года
(c) 1993-2000 Millidian

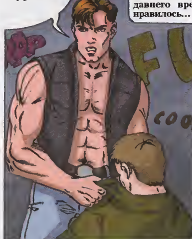
Место	Недели	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	62	Heroes of Might and Magic 3	New World/3DO	Strategy
2	21	Planescape: Torment	Interplay	RPG
3	31	Age Of Empires 2: Age Of Kings	Ensemble/Microsoft	RTS
4	13	The Sims	Maxis/Electronic Arts	Strategy
5	64	Alpha Centauri / Alien Crossfire	Electronic Arts	Strategy
6	9	Might And Magic 8: Day Of The Destroyer	New World/3DO	RPG
7	23	Unreal Tournament	Epic/GT	3D Action
8	71	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	RPG
9	76	Half-Life / Opposing Force	Valve/Sierra	3D Action
10	14	Demise: Rise of the Ku'Tan	Artifact/IPC	RPG
11	49	Jagged Alliance 2	Sir-Tech/TalonSoft	Strategy
12	48	Might and Magic 7: For Blood and Honor	New World/3DO	RPG
13	31	Homeworld	Relic/Sierra	RTS
14	39	Civilization 2: Test Of Time	MicroProse	Strategy
15	11	Nox	Westwood/Electronic Arts	Action/RPG
16	24	Pharaoh	Impressions/Sierra	Strategy
17	109	Starcraft / Add-on	Blizzard	RTS
18	6	The Fantasy Kingdom Sim - Majesty	Cyberlore/MicroProse	Strategy
19	79	Fallout 2	Black Isle/Interplay	RPG
20	22	Quake 3: Arena	Id/Activision	3D Action
21	25	Age Of Wonders	Triumph/Epic/G.O.D.	Strategy
22	5	Soldier Of Fortune	Raven/Activision	3D Action
23	15	Final Fantasy 8	Squaresoft	RPG
24	27	Fifa 2000	EA Sports	Sports
25	6	Need For Speed: Porsche Unleashed	Electronic Arts	Racing
26	38	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	3D Action/RPG
27	24	Gabriel Knight 3: Blood Of The Sacred...	Sierra	Quest
28	6	Thief II: The Metal Age	Looking Glass/Eidos	3D Action/Adventure
29	34	NHL 2000	EA Sports	Sports
30	60	RollerCoaster Tycoon / Add-ons	Microprose	Strategy
31	57	Civilization: Call to Power	Activision	Strategy
32	2	Imperium Galactica II	Digital Reality/GT	Strategy
33	36	Command And Conquer: Tiberian Sun	Electronic Arts	RTS
34	106	Might and Magic 6: The Mandate of Heaven	New World/3DO	RPG
35	47	Need for Speed: High Stakes	Electronic Arts	Racing
36	83	Caesar 3: Build a Better Rome	Impressions/Sierra	Strategy
37	31	Freespace 2	Volition/Interplay	SpaceSim
38	78	Railroad Tycoon 2 / The Second Century	PopTop/G.O.D.	Strategy
39	31	Rainbow Six: Rogue Spear / Urban Operations	Red Storm	Action/Strategy
40	19	Championship Manager 99/00	Eidos	Sports
41	89	Warlords 3: Darklords Rising	SSG/Red Orb	Strategy
42	60	BattleCruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	Strategy
43	4	Star Wars: Force Commander	Ronin/LucasArts	Strategy
44	23	Ultima 9: Ascension	Origin/Electronic Arts	RPG
45	58	Imperialism 2: Age of Exploration	Frog City/SSI/Mindscape	Strategy
46	136	Total Annihilation	Cavedog/GT	RTS
47	77	Carmageddon 2: Carpocalypse Now	Stainless/SCi/Interplay	Action
48	59	EverQuest	Verant/989 Studios/Sony	Online RPG
49	26	X-Com: First Alien Invasion	MicroProse	Strategy
50	3	F1 2000	EA Sports/Electronic Arts	Racing
51	66	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	Strategy
52	14	Warcraft 2: Battle Chest	Blizzard	RTS
53	26	NBA Live 2000	EA Sports	Sports
54	36	X: Beyond The Frontier	EgoSoft/THQ/Southpeak	Action/Strategy
55	44	Total Annihilation: Kingdoms	Cavedog/GT	RTS
56	25	Delta Force 2	NovaLogic	Simulation
57	79	Grim Fandango	LucasArts/Activision	Quest
58	145	X-Com 3: Apocalypse	Mythos/MicroProse	Strategy
59	21	Rally Championship 2000 / Mobil 1 Rally	Magnetic Fields/EA	Racing
60	74	Thief: The Dark Project	Looking Glass/Eidos	3D Action/Adventure
61	23	Indiana Jones And The Infernal Machine	LucasArts	Action/Adventure
62	56	X-Wing Alliance	Totally Games/LucasArts	SpaceSim
63	22	Tomb Raider: The Last Revelation	Core/Eidos	Action/Adventure
64	5	Star Trek: Armada	Activision	Strategy
65	97	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RPG
66	35	Nexus: The Kingdom Of The Winds	Nexon	Adventure
67	31	Driver	Reflections/GT	Racing
68	9	Ancient Domains Of Mystery	Thomas Biskup	RPG
69	21	Grand Theft Auto 2	DMA/Rockstar/ Take 2	Racing
70	45	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	Strategy
71	20	SWAT 3: Close Quarters Battle	Sierra	Quest
72	4	Messiah	Shiny/Interplay	Action
73	20	Omikron: The Nomad Soul	Quantic Dream/Eidos	Quest
74	13	Independence War Deluxe / I-War Deluxe	Particle/Infogrames	Strategy
75	14	1602 A.D.	Sunflowers/GT	Strategy
76	125	Quake 2 / Add-on	Id/Activision	3D Action
77	40	Darkstone	Delphine/G.O.D.	RPG
78	18	Battlezone 2	Pandemic/Activision	3D Action/RTS
79	38	Star Trek: Starfleet Command	Interplay	RTS
80	3	Sammy Sosa High Heat Baseball 2001	Team .366/3DO	Sports
81	48	MechWarrior 3 / Pirate's Moon	Zipper/MicroProse	Action
82	49	Star Trek: Birth of the Federation	MicroProse/Hasbro	Strategy
83	48	Aliens Vs. Predator	Rebellion/Fox	3D Action
84	8	Space Empires 3	Malfador	Strategy
85	20	Close Combat 4: Battle Of The Bulge	Atomic/SSI/Mindscape	Wargame
86	27	Revenant	Cinematix/Eidos	Action/RPG
87	11	Michelle Kwan Figure Skating	Gonzo/Electronic Arts	Sports
88	75	Heretic 2	Raven/Activision	3D Action
89	8	Superbike 2000	EA Sports/Electronic Arts	Racing
90	1	Tachyon: The Fringe	NovaLogic	Action
91	23	Asheron's Call	Turbine/Microsoft	Online RPG
92	14	Chessmaster 7000	Mindscape	Strategy
93	6	Interstate '82	Activision	Racing
94	78	Colin McRae Rally	Codemasters	Racing
95	37	Discworld Noir	Perfect/GT	Quest
96	27	Disciples: Sacred Land	Strategy First	Strategy
97	23	Warcraft 2: Battle.net Edition	Blizzard	RTS
98	11	The Settlers 3: Quest Of The Amazons	Blue Byte	Strategy
99	102	Unreal / Add-ons	Digital Extremes/Epic/GT	3D Action
100	18	Flight Simulator 2000	Microsoft	Simulation

Z-Zone

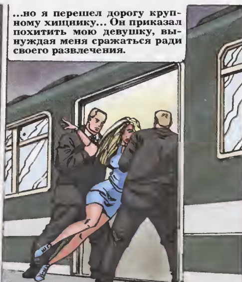


ПРОШЛОЕ НАСТОЯЩЕЕ

Ренегат


Стойте трусы!


Меня зовут Рене. Я вырос на улицах, живущих по звериным законам. Здесь выживает сильнейший. И до недавнего времени мне это нравилось...
99663

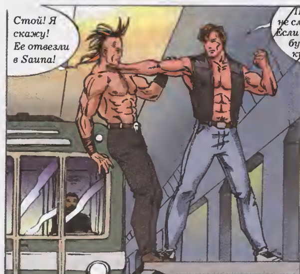

...но я перешел дорогу крупному хищнику... Он приказал похитить мою девушку, вынуждая меня сражаться ради своего развлечения.


Я принял вызов, потому что не привык отступать...
22.43


Остынь мальчик. Похоже, твоя телка нашла дружка получше.


У тебя есть только один способ сохранить свою шкуру. Скажи, куда ее увезли. И тогда я не трону ни тебя, ни твоих уродов.
Моих уродов? Ха-ха! А ну-ка, мои уроды, поучите парня вежливости.




Стой! Я скажу! Ее отвезли в Sauna!


Паршивая скотина, не смей меня обманывать! Если же там не найду, ты будешь собирать свои кишки по помойкам!
Упс... Извини. Я не нарочно. Я специально.

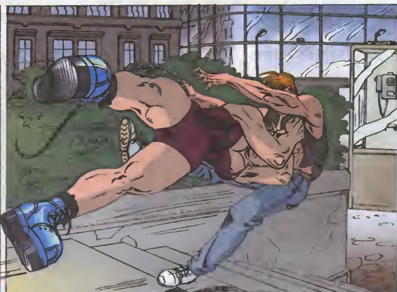

BANJ SAUNA
FUCK
RED
SEX SHOP


Эй, красотки, вы не видели тут поблизости эту девушку?

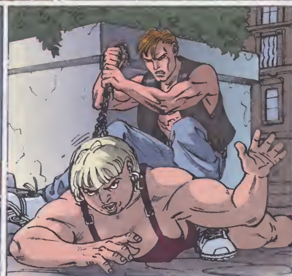





Ты посмел ударить девушку!








ДЗЫНЬ


Я слышал, что ты ищешь встречи со мной, щенок. Я и твоя подружка ждем тебя в моем офисе.


Босс не принимает. Возможно, мы в состоянии чем-нибудь помочь?
Мне назначено. И не советую строить из себя таких умников!
BOSS
Не зли нас, карапуз. Иди с миром и не мешай работать.

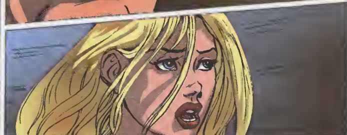
















Сценарий: Роман Щербина aka Bomberman (победитель конкурса на лучший сюжет, присланный читателями Навигатора)

Графика: Ал
Цвет: Ли

Wild Russian

Head Shot! Или Как Стать СНАЙПЕРОМ

"One shoot – one kill..."
Поговорка снайперов

Данная статья посвящена оружию, именуемому "снайперским". К нему относятся RailGun (Quake2, Quake3), Rifle (Unreal) SniperRifle (Unreal Tournament), ASMD ShockRifle при стрельбе первым способом (Unreal, Unreal Tournament) и, конечно же, Enchansed ShockRifle (Unreal Tournament в режиме InstaGib). В дальнейшем используется термин "снайперка", который, IMHO, подходит ко всему вышеперечисленному оружию. Естественно, "снайперки" различаются между собой по скорострельности, убойной силе, наличию выстрела в голову (в обоих Unreal'ах он есть (рис.1), в Quake'ах же можно стрелять хоть в пятку) и некоторым другим характеристикам. Однако общих моментов между этими пушками все же больше, чем различий, что и позволяет нам рассматривать снайперское оружие не по отдельности, а как единое целое.

Отмазка для убеленных сединами снайперов и игровых сэнсеев. Если Вы используете какую-либо иную технику - флаг вам в руки; если не используете вовсе, а просто умеете точно стрелять - остается за Вас лишь порадоваться. Снайперка – очень тонкое, мастерское оружие, и ожидать здесь единообразия было бы по меньшей мере наивно. Засим переходим к содержательной части статьи.



■ Рис. 1

Проблема выбора того или иного оружия в персональные фавориты преследует бойца всю его долгую жизнь. Впервые она встает перед игроком в самом начале его карьеры; в дальнейшем периодически возникает по мере накопления опыта, роста мастерства, а равно и в соответствии с суровыми велениями времени. Появляется, к примеру, большое количество бойцов, неплохо владеющих пулеметом, и вскорости вы вынуждены сами заняться зтим же оружием: сколь бы виртуозно вы ни стреляли из Rocket Launcher'а, но на открытых местах против пулеметчика средней руки ракетница практически бесполезна.

Не зря мы помянули здесь пулемет. Со временем многие игроки приходят к так называемому "быстрому" оружию. Причины легко объяснимы: от ракеты можно увернуться, от пули же - никогда. Человеку с Rocket Launcher'ом приходится решать в процессе боя массу дополнительных и зачастую весьма непростых задач: учитывать смещение противника, оценивать дистанцию, активно использовать геометрию уровня и т.п. Все, что требуется от любителя пулевой стрельбы, - навести оружие ТОЧНО на цель и спустить курок.

В действительности все далеко не так просто. Ракета обладает некоторым радиусом поражения, в связи с чем точная (в прямом смысле зтого слова) стрельба из RL отнюдь не является залогом зффективности его использования. Близкий взрыв воткнувшейся в пол ракеты (надеюсь, вы знаете, что ракетами нужно стрелять в пол?) наносит врагу несколько меньшие повреждения, чем в случае прямого попадания. Каковых повреждений, однако, вполне достаточно, чтобы строить на такой "неточной" стрельбе свою технику и тактику. Пуля же – дура, и наносит повреждение лишь в том случае, если попадает в тело противника.

Стоять или двигаться?

В случае равномерного и прямолинейного движения врага задача наведения решается легко. Достаточно поместить прицел несколько дальше по ходу движения противника, приготовиться и нажать на спусковой крючок за мгновение **до того**, как перекрестье окажется на вражеской голове. Если заметивший вас противник совершает всяческие стрейфы, задача снайпера значительно усложняется, оставаясь, тем не менее, вполне разрешимой. В непредсказуемо движущегося противника легче всего попасть, если двигаться самому. Априори зто далеко не очевидно; тем не менее, все именно так: в движущуюся мишень нуж-

но **стрелять в движении.** Тем более если эта мишень сама в вас стреляет.

Это странное, на первый взгляд, обстоятельство может быть объяснено на пальцах следующим образом. Как поступает вооруженный пистолетом человек для повышения точности своей стрельбы? Вопрос риторический, поскольку ответ на него общеизвестен: пистолет обхватывается другой рукой, либо вторая рука подкладывается снизу для упора.

В шутерах дело обстоит в точности так же, как и в жизни. Человек, стоящий на месте и вращающий мышкой, стреляет, фактически, лишь ОДНОЙ правой рукой. Добавив к мышиным движениям стрейф, мы задействуем левую и, тем самым, существенно повышаем точность стрельбы. Вот, собственно, и все объяснение.

Использовать ли увеличение?

Совсем коротко на этот вопрос ответить не получится. Дело в том, что поле зрения прильнувшего к оптике снайпера очень ограничено. Фактически, кроме своей мишени, он не видит вообще ничего! Для любого противника, за исключением своей непосредственной жертвы, такой снайпер крайне уязвим. Не видя того, что находится у него под ногами, оптический снайпер не может даже нормально двигаться!

С другой стороны, на открытых пространствах (таких, как, к примеру, CTF-Face в Unreal Tournament) увеличение очень помогает при стрельбе по дальним целям. Для этого мгновенно делают zoom, стреляют и снова возвращаются к нормальному виду, а ни в коем случае не сидят, прильнув глазом к снайперскому окуляру. Иначе, знаете ли, уже наглость получается - и у кемперства должны быть свои ограничения.

Вести ли огонь непрерывно?

Ответ на данный вопрос отрицателен. Следует всячески **подавлять** в себе вполне объяснимое стремление палить из снайперки на пулеметный манер, не отпуская спускового крючка. Интуитивное представление "чаще стреляешь - чаще попадаешь" живет, конечно, в каждом человеке. Однако в случае снайперки данная установка глубоко ошибочна.

Тому есть, как минимум, две причины. Первая из них лежит на поверхности: снайперка - не пулемет, ее скорострельность низка, а боезапас, как правило, ограничен. Вторая причина намного глубже. Стреляя одиночными, вы вольны сами выбирать интервалы между выстрелами; удерживая кнопку "огонь", вы вынуждены тупо следовать скорострельности вашего оружия. Снайпер-пулеметчик, таким образом, существенно несвободен в своих действиях; он обречен постоянно подгонять моменты своих прицеливаний к моментам выстрелов оружия, которые следуют друг за другом со строгой монотонной периодичностью.

ВСЕ ОПИСАННЫЕ В ДАННОЙ СТАТЬЕ МЕТОДЫ РАССЧИТАНЫ НА ТО, ЧТО КАЖДЫЙ ВАШ ВЫСТРЕЛ ИМЕЕТ СВОЮ СОБСТВЕННУЮ И ВПОЛНЕ КОНКРЕТНУЮ ЖИВУЮ ЦЕЛЬ. ЧИТАЙТЕ, ПРОБУЙТЕ И ДЕЛАЙТЕ ВЫВОДЫ.



■ Рис. 2

Тренировки

Идеальный вариант снайперских тренировок - использование режима SniperArena в Unreal Tournament. Параметры игры: 3 GodLike-бота, Fraglimit = 30, скорость игры = 100 или 110 процентов.

Если вы предпочитаете Quake 3 Arena, играйте в сингл с Nightmare-ботами на тех уровнях, где есть RailGun, стараясь одержать победу с использованием лишь одного этого оружия. Само собой, победа здесь будет возможна далеко не везде (разумеется, имеются в виду дуэли). Никто не удивится, если, к примеру, на уровне Q3tourney6 вы уйдете в минуса. В снайперских Q3-дуэлях с ботами главным становится уже не факт победы, а самое стремление к ней.

В UT в качестве основного тренировочного уровня используют Dm-Morbias][. Тренируются в двух режимах:

1) дальняя дистанция (огневая позиция - внизу около одного из лифтов)

2) средняя и ближняя дистанции (открытые перемещения в хорошо простреливаемом центре первого этажа плюс постоянные попытки сближения с противниками). Хороший результат для первого режима тренировки - победа с отрывом более 10 фрагов, удовлетворительный - от 10 до 5, плохой - менее 5 фрагов. Поражение в первом режиме игры недопустимо. Второй режим тренировки на Dm-Morbias][более сложен. Удовлетворительным результатом является поражение с отрывом до 5, плохим - более 5 фрагов.

Многие уровни Unreal Tournament будто специально созданы для снайперских тренировок! Dm-Oblivion, к примеру, отлично подходит для ближнего боя, уровень Dm-Morpheus - для тренировки боя на средней и дальней дистанциях.

Главное в нашем снайперском деле - это **не увлекаться** и, стремясь к большему, довольствоваться малым. Выделить для тренировки полчаса в день способен, наверное, любой игрок. А большего от вас и не требуется. Получилось сыграть хорошо два раза подряд - и хватит на сегодня. А то тренировка грозит превратиться в многочасовую борьбу с самим собой. Бессонная ночь и отвратительное настроение на следующий день вам обеспечены.

Переходя к описанию собственно методов, следует отметить, что порядок их расположения не случаен. Дело в том, что каждый метод является одновременно и самостоятельной техникой, и упражнением, облегчающим переход к более "продвинутым" приемам стрельбы.

Метод Вращения ("Захват Цели")

Взяв в руки снайперку, поместите прицел на какую-нибудь неподвижную точку (деталь текстуры, угол ящика, дверной косяк и т.п.). Теперь начинайте стрейфиться из стороны в сторону, сопровождая эти движения поворотами. Нужно добиться, чтобы перекрестье в процессе ваших движений **все время** оставалось на избранной вами точке. Достигнув успеха, поменяйте точку на более близкую, более далекую и т.д. Теперь усложните упражнение: сделайте ваши стрейфы максимально беспорядочными, непредсказуемыми, затем добавьте движение вперед, к точке, и назад, от нее. Следите, чтобы на каждой вашей точке прицел стоял **мертво**, без заметных глазу движений.

Но вот из-за угла показался человек. Немедленно поместите вашу точку на его голову и продолжайте делать то же самое, что вы успешно делали до сих пор. С единственным, впрочем, отличием: не забывайте периодически нажимать кнопку "огонь". Вы как бы переходите в систему отсчета, связанную с мишенью, в которой последняя неподвижна. Движения противника суть обман зрения; в действительности двигаетесь вы, он же все время **стоит на месте** (рис.2)!

В создании иллюзии неподвижности мишени могут помочь некоторые психологические приемы.

Прием "прицел-рука".

Вы слышали выражение "захват цели"? Представьте, что перекрестье - это центр ладони вашей очень длинной руки, которой вы схватили врага за его маленькую голову. Сожмите руку покрепче и не давайте ему вырваться! И помните: удерживаемый вами враг всегда **неподвижен**; двигаетесь только вы!

Прием "деталь текстуры".

Прицел является неотъемлемой частью покрывающей противника текстуры. Несовпадение прицела с этой текстурой есть не более, чем зрительный глюк: этого не может быть, потому что этого не может быть никогда! Взгляните на картинку повнимательней и, не переставая стрейфиться, верните крестик на его законное место!



■ Рис. 3

Если вы, заработав фраг и не успев еще выйти из состояния "целезахвата", неожиданно видите еще одного противника, получается интересный эффект: только что оторвавшая голову рука сама тянется к следующей. Большой удачей является ситуация, когда в поле вашего зрения один за другим появляются сразу несколько противников. С большой вероятностью все они будут вашими.

Отстрелив последнюю голову, вновь выберите точку на стене и, в ожидании очередной жертвы, продолжите вашу игру-тренировку.

Применяя описанную выше технику, можно эффективно использовать снайперку на средней и даже на ближней дистанциях. Однако наиболее хорошо метод вращения работает на средних и больших расстояниях; в ближнем бою лучше использовать другие приемы стрельбы.

Метод "взгляд - прицел"

Найдите снайперку и упритесь взглядом в центр ее прицела. С этой минуты вы будете смотреть на мир сквозь эту маленькую точку и никак иначе! Зафиксируйте раз и навсегда ваши глазные яблоки в одном положении: никаких вольностей, никаких шарящих по монитору глаз! Отметили движение - поверните прицел мышкой, заметили боковым зрением интересный объект - посмотрите на него, но не глазами, а взглядом-прицелом. Теперь начинайте двигаться, изучая окрестности вашим совмещенным с прицелом взглядом. Заметив врага, не суетитесь, а просто постарайтесь рассмотреть его голову получше, поместив ее в фокус вашего взгляда-прицела. Как только такое совмещение произошло, наступает момент истины и спускается курок. Вот и все! Главное - это всегда **смотреть только прицелом**, только сквозь прицел!

Взгляд-прицел имеет своим недостатком постоянное внутреннее напряжение, в котором приходится пребывать использующему его игроку, а равно и сильное утомление зрительной системы. Впрочем, недостатки описанного метода вполне компенсируются его эффективностью.

Взгляд-прицел эффективен на любой дистанции, однако в ближнем бою и для стрельбы на большие расстояния предпочтительней использовать иные методы.

Метод Работы С Препятствиями ("Стрельба Сквозь Стены")

Практически все мультиплеерные уровни изобилуют всевозможными углами, поворотами, ящиками и прочими препятствиями, затрудняющими движение и обзор. Отношение к этим прелестям среди игроков далеко не однозначно. Одни бойцы считают препятствия настоящим проклятием, другие - благословенным подарком. Дело в том, что в общем случае препятствия эффективно **сокращают** боевую дистанцию, отравляя, тем самым, жизнь любителям открытых пространств и услаждая тех, кто привык к ближнему бою.

Принято считать, что наличие большого количества препятствий ограничивает использование снайперского оружия. Данная точка зрения не лишена оснований. Научиться пользоваться снайперкой на средней и дальней дистанциях, конечно же, проще, чем на ближней. Однако считать, что для ближнего

■ Рис. 4

боя снайперка непригодна, было бы большой ошибкой.

Возьмите снайперку, затем оцените наиболее вероятное направление вражеской атаки, после чего повернитесь лицом в ту сторону и спрячьтесь за ближайшее препятствие стрейфом. Теперь займитесь активным ожиданием, периодически выглядывая из вашего убежища. Последнее можно делать при помощи простого стрейфа, однако лучше выглядывать "вращением", держа под прицелом угол (край выступа, колонны, ящика и т.п.) за который вы, собственно, и спрятались.

Но вот в ходе очередной вашей вылазки вы заметили врага. Не суетитесь и **не стреляйте**! Спрячьтесь назад "вращением" (см. параграф "метод вращения"), избрав в качестве центра оного голову противника. Вращаться вокруг головы следует не только тогда, когда она находится в поле вашего зрения, но и тогда, когда мишень оказывается скрытой от вас препятствием (рис.3). Обратите на этот момент особое внимание, ибо именно в нем скрыт секрет предлагаемого метода. Находясь за препятствием, в условиях относительной безопасности, вы как бы продолжаете смотреть на противника сквозь разделяющие вас стены.

Однако время идет, а вам нужно зарабатывать фраги. Глубоко вздохнув, решительно выскакивайте из-за угла "вращением", затем производите в мишень один, самое большее – два выстрела, после чего, вне зависимости от ваших попаданий-промахов, немедленно возвращайтесь обратно (опять "вращением"), продолжая держать под прицелом голову невидимого для вас противника. Только не высовывайтесь из вашего убежища слишком далеко; выглядывайте лишь настолько, насколько это необходимо для стрельбы. При необходимости процедуру бандитской вылазки следует повторить. Вот, собственно, и весь метод.

Если во время очередной вашей вылазки вы обнаружили, что атакующий вас противник находится совершенно не в том месте, где вы ожидали его увидеть (слишком близко), необходимы срочные контрмеры. Возьмите на прицел не голову противника, а точку, расположенную чуть сбоку от края препятствия, с которым вы работаете, и используйте затем в качестве центра вращения именно эту точку. Как бы ни двигался теперь ваш враг, вам будет очень сложно промахнуться. Стрелять (один раз!) следует в тот момент, когда вы увидите противника (когда выбранная вами точка окажется на мишени), после чего немедленно отходить назад, затем вновь выглядывать, вновь производить единственный выстрел, вновь быстро прятаться и т.д. до полной и окончательной победы.

Чем больше вы будете набивать руку, практикуя метод работы с препятствиями, тем чаще будете наблюдать один весьма интересный эффект. Зайдя за угол, вы машинально производите в скрытый от вас центр вращения еще один выстрел, после чего с удивлением обнаруживаете, что голова противника слетела, наконец, с плеч. Ваша пуля как бы пролетает сквозь препятствие! Иллюзия стрельбы сквозь стены бывает иной раз настолько полной, что заставляет всерьез задуматься о глюках движка или графики. Расслабьтесь: это ни то и ни другое. Глюки здесь действительно имеют место, однако глюки несколько иного свойства. Просто ваши мысли, мышцы и глаза постоянно, катастрофически опаздывают, сводя на нет все усилия процессоров, видеокарт и мониторов!

Применительно к "стрельбе сквозь стены" данная человеческая особенность проявляется в том, что глаз опаздывает изображать в мозгу текущую боевую ситуацию. Выстрел произведен в видимую мишень мимо препятствия (хотя и очень близко к нему); человеку же кажется, будто бы пуля поразила врага, пролетев сквозь пару образующих угол стен.

Метод работы с препятствиями эффективен, прежде всего, на ближней и средней дистанциях, но может с успехом применяться и для стрельбы на большие расстояния.

Повышение Эффективности

Методов стрельбы существует великое множество, а вот причин снайперских неудач - всего две. Одна половина ваших промахов связана с закрепощенностью мышц той руки, которой вы держите мышку, вторая - с чрезмерным утомлением вашей зрительной системы.

Все приведенные выше методы требуют, разумеется, некоторых усилий, но усилий внутренних, а отнюдь не внешних. Судорожно сжатая мышка не увеличит, а существенно **уменьшит** вашу меткость! Избыточное мышечное напряжение полезно, вообще говоря, лишь для принятия ударов на корпус; во всех остальных видах человеческой деятельности оно приносит вред.

Промахнувшись несколько раз подряд, обратите внимание на вашу "мышиную" руку. Попытайтесь ее приподнять и максимально при этом расслабить, легонько обхватив мышь лишь двумя пальцами: большим и мизинцем. Неплохо помогают профилактические "встряхивания" прицела и круговые движения им. Возьмите за правило время от времени, когда у вас есть пара свободных секунд, описывать перед собой прицелом плавные круги небольшого диаметра, и вскоре ваши выстрелы станут заметно точнее.

Вторая причина снайперских неудач более коварна, чем первая. Утомление подкрадывается незаметно, а будучи выявленным, не спешит сдаваться. Попытайтесь интенсивно поморгать в течение 15-20 секунд; не помогло - прервите игру и отдохните пару минут. Выйдите на балкон, умойтесь холодной водой, выпейте чашку кофе, наконец!

Метод Мгновенного Прицеливания ("Стрельба Навскидку")

Классические методы снайперской стрельбы хорошо известны. Это: 1) помещение прицела на траекторию движения мишени и 2) отслеживание мишени прицелом. Не подвергая сомнению эффективность традиционных техник, тем не менее, осмелюсь указать здесь на пару их очевидных недостатков.

Недостатки эти суть: 1) неэффективность классических приемов стрельбы на ближней дистанции и 2) их крайняя неэффективность против агрессивно стрейфящегося противника. Действительно, любой квакер скажет вам, что нет ничего проще, чем снять противника из RailGun'а "влет". Траектория полета, падения или прыжка (пример - полет-прыжок при помощи BouncePads или AccelerationPads в третьем Quake) мгновенно просчитывается глазом опытного снайпера, что позволяет последнему отстреливать "летунов" с поражающей воображение точностью. Однако тот же могучий снайпер оказывается зачастую совершенно беспомощным, когда ему приходится иметь дело с мишенью, траектория которой не поддается никакой разумной оценке. Два последних описываемых в данной статье метода свободны от традиционных недостатков.

Взяв снайперку, смело выйдите в центр коридора и осмотритесь. Не втягивайте голову в плечи; вам предстоит не бой, а развлечение. Заметив врага, замрите на мгновение, затем ОЧЕНЬ БЫСТРО, одним резким движением поместите прицел на мишень и спустите курок. Если противник выжил (вы промахнулись или врагу не хватило одного вашего попадания), повторите мгновенное прицеливание-выстрел, если погиб – поздравьте себя с честно заработанным фрагом и ждите следующего.

"Так просто?" - спросите вы. Да, внешне "стрельба навскидку" - это действительно не бог весть какая премудрость. Однако, попытавшись применить этот метод в реальном бою, вы быстро обнаружите, что здесь что-то не так.

Дело в том, что человек, как правило, стремится сначала прицелиться (и притом поточнее), и лишь затем спустить курок. Стараясь следовать вышеприведенным рекомендациям, вы, скорее всего, будете пытаться быстро прицелиться, затем очень недолго вести цель своим прицелом и производить выстрел лишь по завершении двух этих действий. И совершите ошибку. Прицеливаться и стрелять необходимо **одновременно**! Прицеливание и выстрел сливаются в рассматриваемом методе в единое целое, они неразделимы! Ни в коем случае не пытайтесь прицеливаться и стрелять поочередно; не пытайтесь отслеживать цель прицелом как непосредственно перед выстрелами, так и в промежутках между ними.

Прочтите последний абзац еще раз. Это принципиальный момент, в котором как раз и заключен секрет метода.

Увидев противника, не спешите с выстрелом. Потратьте долю секунды на то, чтобы как следует рассмотреть врага, и на общую оценку ситуации. Затем произведите молниеносный рывок мышью и **одновременно** с ним - выстрел. В промежутках между выстрелами ведите себя спокойно, стараясь не вращать лишний раз мышью и отслеживать сумасшедшие скачки противника глазами (лучше боковым зрением), а не прицелом, после чего вновь произведите рывок-выстрел и т.д. до приобретения законного фрага.

В мгновенном прицеливании недостатки традиционных методов (а равно и метода вращения) попросту отсутствуют. Классическая техника снайперской стрельбы основана, по большому счету, на отслеживании ошибок противника. Выстрел производится в момент остановки врага или при его движении по предсказуемой траектории, т.е. тогда, когда тот "подставляется". Преимущество "стрельбы навскидку" заключается в том, что эффективность данного метода практически НЕ ЗАВИСИТ от характера поведения противника. Какая разница, где будет враг в следующий момент времени, если его текущее положение вам известно? Вы просто пришпиливаете его своим выстрелом и делаете это именно тогда, когда захотите, а вовсе не в те моменты, когда он вам это позволяет!

Для повышения точности метод мгновенного прицеливания лучше применять в движении (см. параграф "Стоять или двигаться?"). В таком "продвинутом" варианте мгновенного прицеливания воедино сливаются уже не два, а целых три различных действия: стрейф, рывок мышью и выстрел. Получается своеобразный аккорд, одновременный удар по двум клавишам ("огонь" и "стрейф"), совмещенный с резким движением мышью. Причем существенным оказывается сам факт стрейфа (факт задействования второй руки), а вовсе не его направление. Имеется в виду, что нет ровным счетом никакой разницы, по какой именно из двух клавиш стрейфа вы будете ударять. Осознаю, что это звучит странно; тем не менее, сие есть истина. Удар по клавише любого стрейфа одновременно с рывком мыши и выстрелом заметно повышает точность последнего! Попробуйте - и убедитесь в этом сами!

В ближнем бою методу мгновенного прицеливания просто нет равных. Это его стихия. На средней дистанции "стрельба навскидку" также весьма эффективна, составляя серьезную конкуренцию методу сдергивания. Мгновенное прицеливание может использоваться и для стрельбы на большие расстояния, однако здесь я отдаю предпочтение сдергиванию.



■ Рис. 5

Метод Сдергивания ("Стрельба Наотмашь")

Сдергивание - это второй метод, лишенный (ИМХО!) недостатков классических снайперских техник. "Сдергивание стрейфом" и "сдергивание мышью" являются, фактически, подготовительными упражнениями для "комбинированного сдергивания", заметно уступая последнему по эффективности.

Сдергивание стрейфом.

Заметив врага, поместите прицел чуть сбоку от его головы, затем выждите мгновение и резко сместитесь в сторону одновременно с выстрелом. Само собой, здесь направление стрейфа оказывается уже существенным: прицел в процессе вашего броска должен пройти через мишень, иначе ничего не получится (рис.4). Как и в случае мгновенного прицеливания, стрейф и выстрел должны являть собой **единое целое**. Не пытайтесь спускать курок в момент, когда прицел в процессе стрейфа оказывается на вражеской голове; в противном случае вы рискуете свести сдергивание к банальной классике. Все, что от вас требуется - это **одновременно** ударить по двум клавишам ("огонь" плюс "стрейф"); остальное произойдет автоматически. И не используйте одновременно со стрейфом мышь! Это устройство необходимо вам лишь для первоначального помещения прицела сбоку от мишени; собственно сдергивание производится стрейфом и только стрейфом.

Сдергивание мышью.

То же самое, с заменой стрейфа на резкий рывок мыши. Никаких стрейфов! Поставьте прицел сбоку от мишени, выждите мгновение и резким движением мыши, совмещенным с выстрелом, снесите врагу голову (рис.5). Самое главное, как и в предыдущем случае - это **не пытаться** ловить момент прохождения прицела по голове противника. Рывок, **совмещенный** с выстрелом; что может быть проще?

Комбинированное сдергивание.

Представляя собой простую композицию двух предыдущих методов, комбинированное сдергивание оказывается заметно эффективнее обеих своих "составных частей". То же помещение прицела чуть сбоку от мишени; тот же его рывок, совмещенный с выстрелом. Единственное отличие - это использование для рывка как стрейфа, так и резкого движения мыши.

Воедино здесь сливаются, таким образом, целых три различных действия: стрейф, рывок мыши и выстрел. Причем, как и в случае стрельбы навскидку, направление стрейфа значения не имеет; важным является сам факт "второй руки".

Может показаться, что сдергивание, или "стрельба наотмашь" – фактически то же самое, что и мгновенное прицеливание. Действительно, между этими методами много общего. И все же это принципиально различные техники. Мгновенное прицеливание - это, если угодно, укол рапиры, в то время как сдергивание - удар меча (рис.6): разница между стрельбой наотмашь и навскидку примерно та же, как между колющим и рубящим ударами.



■ Рис. 6

Главным секретом метода и залогом его успеха является **единство** всех трех вышеперечисленных действий плюс полное отсутствие попыток спускать курок в момент прохождения прицела по мишени. Это странно, это совершенно непонятно и нелогично, однако это работает! Метод "стрельбы наотмашь" оправдывается не теорией, а практикой реальной игры. В чем вы и сами вскоре убедитесь.



Второе, что следует помнить "стреляющему наотмашь" игроку - это то, что точность данного метода зависит от точности первоначального прицеливания. Чудес на свете не бывает; чем ближе вы поместите прицел к голове противника, тем короче будет ваш выстрел-рывок и тем большей будет его (рывка) эффективность. Привыкайте использовать сдергивание повсеместно и постоянно; производите рывок даже в том случае, когда после "первоначального" прицеливания прицел вашей снайперки оказался точно на вражеской голове - и вы обязательно добьетесь успеха.

Метод сдергивания эффективен, прежде всего, на больших и очень больших расстояниях. На средней дистанции он конкурирует с мгновенным прицеливанием. В ближнем бою предпочтение отдают методу мгновенного прицеливания.

P.S. Выражаю глубокую признательность моему коллеге-снайперу по имени KOLOBOK.



– Здравствуйте, расскажите, в чем заключается проблема, что произошло?

– "Зарплата" не работает – еще вчера все было на месте, а сейчас пусто.

– Ну, давайте посмотрим, что тут у вас. Питание отрубали?

– Да. А что, вы сейчас за компьютер сядете?

– Скорее всего да, а что?

– НЕ ТРОГАЙТЕ ЕГО! А ТО ЕМУ ЕЩЕ ХУЖЕ СТАНЕТ!

***

Семь бед - один reset

***

http://www.infoart.ru
http://www.anekdot.ru
fido7.kiev.anekdot
fido7.pvt.exler
fido7.pvt.exler.filtered
fido7.ru.anekdot
fido7.ru.anekdot.digest
fido7.ru.computer.humor

- Мама, мама, а правда, что программы, когда их деинсталлируют, попадают на небо, и там их устанавливают на большом-большом компьютере, который никогда-никогда не зависает?..

***

...От Интернет-зависимости вас с легкостью вылечит МГТС!

***

"Алло, это провайдер ФидоНет?"

***

Один программер пришел в гости к другому. Сидят, пиво попивают. Тут на кухню заваливает огромный серый котяра.

(1): - Это мой кот. Зовут Зухель.

(2): - Почему Зухель?

(1): - Смотри. - Берет веник, тычет в кота. - Зухель! Коннект!

(Кот): - Шшшшшшшшшш...

(1): - О! 14400.

***

Жена программиста заходит в его комнату, чтобы посмотреть, как у него идут дела, и видит, что ее муж, обложившись бумагами, обставившись пивом и оставив включенными телевизор и комп, крепко спит с раскрытой книгой на груди. Разбуженный приходом жены, программист сонно посмотрел на нее и проговорил:

- Не мешай. Я работаю в многозадачном режиме.

***

Встречаются два администратора: (1) - Юникса, (2) - Винды

(1) - Вот, на работе скукотища - делать совсем нечего. Никто не жалуется...

(2) - А у меня всегда работа есть - каждые полчаса систему переставляю.

(1) - Ну ты крут. Как ты добился, чтобы винда 30 минут работала?

(2) - Да нет, это она 30 минут переставляется...

***

Лаборант в компьютерном классе:

- Прежде чем вставить дискету в дисковод, проверьте ее на вирусы!

***

Едут в машине бизнесмен, инженер и программист. Тут с машиной что-то случается, она останавливается.

Инженер: Сейчас все отремонтирую, минут через 40 поедем.

Бизнесмен: Не, щас я друзьям по сотовому позвоню - они нам новую машину сюда пригонят.

Программист: А может, мы все выйдем из машины, потом опять загрузимся, и она сама дальше поедет?

***

Дьявол - DOOMеру:

- Три желания - и в АД!

- IDDQD, IDKFA и в АД!

...Пострелял всех чертей, запилил Люцифера...

Вызывает его к себе Господь, говорит:

- Ты классный мужик, решил все наши проблемы, давай к нам в Рай – здесь круто, кущи с яблоками и все такое...

- Какой рай?! Какие кущи?! ТЫ ПОКАЖИ, ГДЕ ВЫХОД НА ВТОРОЙ УРОВЕНЬ!!! (увидев ангелов) - О-о-о! Bonus Level!

***

Нажмите мышь. Что значит "убежала"?!

***

Новый русский сделал ремонт, приглашает своего друга оценить. Тот походил по квартире, посмотрел... Возвращается и говорит:

- Все нормально, только во второй ванной у тебя плитка так себе, маленькая и коричневая.

Хозяин:

- Ну пошли посмотрим, чем она тебе не понравилась.

Заходят они в ванную, хозяин говорит:

- Читай, что на плитке написано.

Друг читает:

- Pentium III.

***

Судят программиста. Судья объявляет срок наказания. На что обвиняемый заявляет:

- А где скидка для фидошника?!

***

Утро. 7:30. Звонит будильник. Программер медленно отрывает голову от подушки. Кидает будильник об стену, нервно шепчет: "I'm is bypassing my startup files!" – и опять засыпает.

***

Дочка спрашивает у мамы:

- Мам, а кто этот волосатый дядя с красными глазками?

- Это твой папа, доченька.

- А он что, заболел?

- Да нет, он к Интернету подключился.

***

Фидошник глубокой ночью за компом чувствует прикосновение сзади. Оборачивает - жена стоит голышом и обворожительно-нежно на него смотрит.

Фидошник:

- Извини, милая, но комп занят.

***

Отец говорит сыну-фидошнику:

— Ты познакомился со своей девушкой через Интернет! Это же совершенно безнравственно, где здесь романтика?

— Папа, а как ты с мамой познакомился?

— О-о-о, элементарно. Я ее выиграл в покер.

***

В Америке снова бушует Ку-клус-клан. На этот раз они вешают винды.

***

Висит объявление: "Фирма ищет секретаря, который умеет печатать на машинке, разбирается в компьютерах и знает иностранный язык".

В офис заходит пес и садится в кресло напротив генерального директора (ГД).

ГД: Извините, мы не можем вас взять на работу, в объявлении было написано, что секретарь должен уметь печатать на машинке.

Пес вскакивает лапами на пишущую машинку и отпечатывает отличное письмо.

ГД (удивленно): Но мы все равно не можем взять вас! Надо уметь работать с компьютером.

Пес вскакивает на клавиатуру и пишет программу без единого бага.

ГД (совсем офигевая): Но секретарь должен знать иностранный язык!

Пес: Мяу!

***

Священник молится о помощи: "О Господи, дай мне силы знать, в чем смысл жизни". После томительной паузы с не-

бес раздается громоподобный Голос:" Прочти же, наконец, FAQ!"

Знайте – пора остановиться, если:

- в поездке вы проводите большую часть времени с ноутбуком на коленях, сдав ребенка в багаж

- жена говорит, что общение весьма важно в браке, и вы покупаете второй компьютер и делаете дома локалку, чтобы можно было поболтать с женой по "аське"

- вы решаете остаться в институте еще на годик или два ради бесплатного доступа в Интернет

- вы считаете, что неудачники - это люди с модемами на 28.8 kbs

- вы используете смайлики в обычной, бумажной почте

- вы не знаете пол трех своих лучших друзей, потому что у них нейтральные ники, а спросить вам не приходило в голову

- делая дома ремонт, вы долго не можете решить - наклеить обои или растянуть одну картину на всю стену

- чтобы улыбнуться, вы наклоняете голову вбок на 90 градусов

- купание в ванной вы называете "даунлодинг"

- вы решаете установить возле компьютера вместо кресла унитаз

- каждый раз, выключая модем, вы оказываетесь в ужасной пустоте и испытываете колоссальное чувство вины, словно предали лучшего друга

- новым знакомым вы представляетесь как "Вася @ мэйл точка ру"

- ваше сердце начинает биться чаще, если в телевизионной рекламе вы видите адрес сайта какой-либо компании

- выходя из комнаты, вы включаете динамики на полную громкость, чтобы не пропустить момент, когда придет новая почта

- у всех ваших друзей и знакомых в имени есть символ "@"

- у вашей собаки есть своя домашняя страничка

- вы не можете позвонить родителям - у них нет модема

- вы проверяете электронную почту. Если новых сообщений нет, вы проверяете ее снова



- встав в три часа ночи, чтобы сходить в туалет, вы остаетесь у компьютера до утра

- жена начала запрещать вам брать ноутбук в постель

- ваших детей зовут Яху, Рамблер или Тема

- у вас есть татуировка, гласящая "This body best viewed with Internet Explorer 4.0 or higher"

- попав в ДТП, вы инстинктивно ищете кнопку "Back"

- прочитав это, первым делом вы пересылаете данный текст другу



Константин Подстрешный

Человек будущего

По прогнозам ученых, через несколько тысяч лет появится новый тип людей – HomoGames, которые практически полностью вытеснят более примитивных HomoConsoles и совсем отсталых HomoUsers. Вот каким будет Он – идеальный человек будущего, способный без перерыва пройти FinalFantasyXLVI, могучий, как десять Куки, а может даже, как двенадцать Полосатых, помнящий наизусть все произведения Гоблина и научившийся любить приставочников.

"Ну и что с того, что у меня дряблые бедра? Зато мой живот их прикрывает..."
Народная Хохма

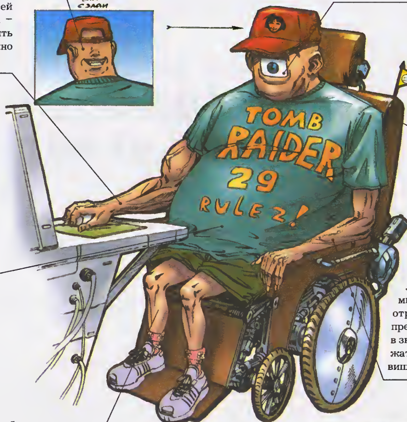
Рот и Нос
Находятся на затылке, чтобы не мешать прилипать вплотную к экрану. HomoGames может есть чипсы, не отвлекаясь от игр, и не проливать колу на клавиатуру! Кроме того, если человек будущего заболеет насморком, он не будет чихать в монитор.

Глаза
Вернее, глаз. У Человека Играющего будет один – большой и квадратный. Дабы лучше видеть то, что творится на мониторе. Моргает редко, в среднем раз в полчаса, когда Windows 5000 будет глючить и придется перезагружать компьютер.

Правая рука
В процессе эволюции у Человека Играющего правая рука чрезвычайно разовьется, на ней будет три мускулистых пальца – этого достаточно, чтобы елозить мышкой, и более чем достаточно для джойстика.



Уши
Останутся такие же, как и у нас. Печально, но наушники, которые бы не натирали уши, так и не изобретут.



Живот
Большой и толстый, чтобы удобнее было класть на него клавиатуру. HomoGames избавлен от мелочной суеты и питается исключительно чипсами и колой.

Левая рука
С другой стороны, то есть совсем с другой стороны, левая рука будет обладать семью тонкими, но очень шустрыми отростками, которые предназначены для игры в экшны, а также для нажатия на "горячие" клавиши в стратегиях

Ноги
Тонкие ножки, чтобы болтать ими в воздухе, свесив со стула. Еще ими можно жать на педали в гоночных симуляторах и отталкиваться от пола, катаясь в кресле с колесиками

Человек будущего – нужная и почетная профессия.
© Артемий Лебедев

Почта

Ох, тяжела ты, шапка Мономаха... Не догадывалась я, когда согласилась заведовать навигаторовской почтой, какая тяжелая ответственность на меня свалится. Думала, дали мне самый легкий раздел, работка "не бей лежачего" – отвечай на письма, перешучивайся с читателями, иногда выпускай коготки, если кто вдруг особо активно начнет наезжать на любимый "Нави". Ан нет, не все так просто. Свалившаяся на меня популярность со знаком плюс и "популярность" со знаком минус застала меня врасплох... Одни предлагают вышить мой портрет на своем боевом знамени и ходить в атаку на зергов с моим именем на устах... другие просят мой адресок, чтобы, вероятно, разобраться лично, раз и навсегда заткнуть мне рот. Кое-кто требует фото – вероятно, чтобы повесить на стенку в виде мишени для дротиков. Самое смешное, зто вовсе не те, на чьи письма я отвечала :) . Упасть на колена и возопить: "Недостойна!!!"? НЕ ДОЖДЕТЕСЬ :) Нет, его величество главный редактор призвал меня на тернистый путь служения Род... ой, то есть "Навигатору", партия сказала: "Надо!", я ответила: "Есть!" И мало того, буду и дальше продолжать свое черное дело по отвечанию на ваши письма, по мере сил соблюдая "Навигаторо сотруднико облико морале" :)) . Надеюсь, груз ответственности меня не расплющит...

Теперь о вас, дорогие читатели. Поверьте, вы мне все ужасно интересны, хоть и пока незнакомы. И письма ваши я внимательно прочитываю, а многие даже и цитирую, потому что сама знаю, как велика магия печатного слова и как хочется увидеть собственноручно написанное в журнале... А что ехидничаю иногда – ну, натура такая. Серьезно у меня только философские трактаты получаются. Так что пишите письма, мне – работа и развлечение, а вам – ответ со страниц любимого "Нави", что можно приравнять разве что к божественному откровению. Кстати, не надо применять "лучший способ увидеть свое письмо напечатанным" – писать, что, дескать, "вы его все равно не напечатаете". Поверьте, не сработает. Лучший способ увидеть свое письмо напечатанным – понравиться мне, а как зто сделать – расскажу в следующем номере :) .

Май наступил, все расцвело (лень - так вообще пышным цветом...), отгремели любимые народом праздники, в среде геймеров отмечаемые как "День солидарности играющих всего мира" и "День победы Хищника над Чужим" (или Чужого над Хищником, как кому нравится). Но! Теперь в геймерской среде должно наступить некоторое затишье, ведь на носу Армагеддон местного масштаба и у каждого свой, личный – экзамены... У кого сессия, у кого выпускные-вступительные, у кого переводные... А тот, у кого они прошли, нескоро от них опомнится. Хочу пожелать удачи всем, у кого они еще впереди, поздравить тех, кто уже отстрелялся... В общем, помните, отступать некуда, за нами Erathia!

Начинаю же я, как всегда, с самых приятных писем и хвалебных песен в адрес "Нави". И вот первое.

Драстье, НАВИгаторцы в целом и Лерочка, велика и ужасная, т.е. жуткая но симпатичная, т.е: тьфу, короче просто Лерочка!

А можно поинтересоваться почему раздел "Почта" до сих пор еще не переименован в "Хумор"? Ы? Кошмар, отпадные письма, надо сказать, публикуете, содержательные такие, остроумные, с множеством интересных идей и т.д. Письма же таких: эээ: ладно, письмо Alex'a Pidburtnyy приводят меня просто в неописуемый восторг: "Наверное ждите еще писем от меня, но не очень часто:". Ууууу! Гениально! Велика фраза! Клоун, блин:. Еще, конечно, очень "радует" раздел "Без Коментариев", он в последнее время тоже пришел в упадок. и стал похож на раздел "Самое дурацкое письмо номера" в почте "Хакер"'а . Надоело читать что-то вроде "Я, как последний выживший из нашего отряда:", "Я пишу вам из окопов, отбивая атаки зергов" и т.д. и т.п. Ну не смешно это уже, и не интересно тем более. Написал один раз толковый человек (физкульт-привет Goblin'y) толковую вещь ("Санитары подземелий" - рулят, однозначно!), дык не надо больше гнусного плагиата, даже если не плагиата, все равно не надо. Известно же, что шутка повторенная много раз перестает быть смешной:

Ладно, это все так, мелочи. Журнал у вас рульный, и с ним не может сравниться ни одно отечественное издание (подобное, естественно) ... Единственно, что, имхо, немного портит НАВИ это дизайн, какой-то он слишком уж строгий, да и обложка в этот раз подкачала (хотя и вызвала ностальгию), текстурки уж больно на модельке не размазанные. Зато уровень написания статей на высоте! Жаль, что выходит журнал с задержкой ...

Вообщем, фиксите баги, работайте над дизайном и постарайтесь чтобы журнал можно было купить уже вначале месяца (только того, за который этот журнал). Успехов!

Всегда грустный и немного злой, фидошник DiLViSH

Это было первое письмо, адресованное и лично мне, так что вдвойне приятно, что кто-то с первого раза запомнил, как меня зовут. Хорошо, что я не рискнула упомянуть свою зубодробильную фамилию... А то знаете, кто-то, не помню кто, Константина Подстрешного "Подшерстным" обозвал... ну, зто так, к слову... Также приятно, что автор письма обратился ко мне моим полным титулом. На будущее: зто вообще-то необязательно... можно просто: "Ваше высочество".

"Почту" в "Хумор" мы переименовывать не будем, потому что его самого здесь маловато... Пишут, понимаете ли, мрачные письма, ругают журнал, начиная от содержания и заканчивая оформлением. Публикуем, знаете ли, то, что присылают. Когда интересных идей нет, откуда их взять? А что, идея... может, самим читательские письма начать сочинять? :) Своей пристрастности в отборе писем для раздела я и не скрываю! Беру те, которые чем-то привлекли мое внимание, показались забавными, интересными... К тому же, читателей у нас много, мнения у всех разные, на всех не угодить, приходится ориентироваться на нечто постоянное и неизменное – на собственный вкус. А что касается раздела "Без комментариев" – то название говорит само за себя. Я ничьи письма клеймить не буду как "Самые дурацкие" или "Самые рулезные", пусть читатели сами решают. Как говорится: "Ах, вам зерги не нравятся? Да вы их просто готовить не умеете!".

Всегда веселая и местами добрая Лера

АХ, ВАМ ЗЕРГИ НЕ НРАВЯТСЯ? ДА ВЫ ИХ ПРОСТО ГОТОВИТЬ НЕ УМЕЕТЕ!

Здравствуйте, уважаемая редакция!

Я уверен, что вы не опубликуете моё письмо, потому что вы боитесь справедливой и обоснованной критики. (Copyright - любой читатель, очень желающий увидеть своё письмо на страницах журнала).

Итак, злобная деструктивная критика: Уберите раздел читов, а то народ никогда не научится играть. В комиксе должно быть больше эротических сцен, а то что это такое - на протяжении уже нескольких номеров там одни драки с вышибанием мозгов. Когда будет guide к M&M8? А то я уже три раза без guide прошёл, теперь вот хочу и с ним попробовать.

Куда делся старший-опер-упалнамоченный Гоблин. Печатайте больше его статей. Недавно читал одну, не помню точно о чём, но понравился момент, как они с друзьями ткнули шваброй сгнивший труп, а он взорвался! Говорят, потом одежду пришлось сжечь. Теперь несколько идей по поводу игр. Во-первых, после выхода Messiah, я вспомнил весёлый рассказик в начале одного из ваших preview и подумал, что в игре между уровнями не помешал бы и bonus-level, где надо было бы кирпичами кидаться в Бога.

Во-вторых, многие бы обрадовались игре на движке Soldier of Fortune, но с мирными гражданами в роли врагов, и где действие происходит в огромном супермаркете, в театре или на площади во время демонстрации. Заходит человек в длинном плаще в магазин, вынимает обрез и "БАХ! БАХ!" - крики, паника, куски трупов летят в разные стороны. Этакий Carmageddon без колёс и с пушкой. Нет-нет, меня зовут не Чикатило, но согласитесь, иногда хочется поиграть во что нибудь расслабляющее, для души.

А теперь о главном, почему я, собственно, написал. Пожалуйста, печатайте фотографию той, которая разбирает письма. Сцена "Вечер. Уютная небольшая комнатка, освещённая мягким красным светом торшера. Перед компьютером слишком жарко и Лера, перед тем как ответить на первое письмо, расстёгивает верхнюю пуговицу на блузке..." конечно возбуждает и наивный читатель, высунув язык, углубляется в изучение раздела писем. А вот я подозреваю, что там сидит вовсе не девушка, а старая жирная волосатая бабка в рваном халате и с огромной бородавкой на носу. К тому же бабка ещё и нервная и капризная. "Зовите меня Жанной!" - "Хорошо, Жанна Гришина!" - "Какая ещё Гришина? Я - Давыдова! И вообще, называйте меня Лерой!!!". Бабка чихает, ковыряется в носу, в ушах и между пальцами немытых ног. Я знаю, вы поместите моё письмо в раздел "без комментариев", потому что старая бабка не любит отвечать на серьёзные письма.

Вот, в принципе, и всё. Ваш журнал - самый лучший!

С уважением,
Stiopper.

P.S. Попросите авторов Carmageddon, чтобы они добавили в игру маму с коляской, и бонус, если от удара младенец взлетает в воздух и шлёпается на капот.

демонический хохот Люблю людей разочаровывать! Обломался ты, товарищ Stiopper! :) Напечатали твое письмо из одной только вредности! По существу дела: справедливую и обоснованную критику мы любим. Только вот у нас и у многих читателей, "желающих увидеть свое письмо на страницах журнала", представления о ней несколько расходятся. И вообще, критические письма для чего нужны? Чтобы нас ознакомить с вашим читательским мнением, которые мы примем к сведению (или не примем, ха-ха :), а вовсе не за тем, чтобы мы ушат помоев, вылитый на нас, опубликовали на страницах журнала, дабы продемонстрировать всем, какие мы демократичные и как мы не боимся критики...

Насчет читов... тут ты тоже попал, я как-то по этому поводу целую статейку отгрохала. В кратком изложении: читы нужны, пусть каждый, кто хочет, ими пользуется, а кто не хочет, пусть глаза закрывает, пока эту страницу пролистывает. Не получается? Дык, силу воли надобно воспитывать молодому поколению!

Гоблин будет польщен, что ты его произведения читаешь. Переиначивая известное выражение, "Не читал, но книжка хорошая". Как называется рассказ – забыл, о чем – тоже не помню, но вот чем-то он меня за душу взял... сценами насилия, наверное, смачно описанными. Судя по всему, это именно то, что может привлечь молодое поколение в лице тебя к литературе и к компьютерным играм. А Carmageddon в качестве "расслабляющего, для души" – это сильно, это пять, уже без комментариев.

Про себя могу сказать вот что... Во-первых, читать надо внимательнее, не было ничего подобного, разве что мыша моя ручная валялась на коврике в эротичной позе! А уж спутать Жанну и меня – вообще непростительная ошибка. К тому же, не думала, что читатели не постигнут тайну перемены Жанной Давыдовой фамилии... Допустим, напечатают там мою фотку, и что дальше? Всегда найдется, что сказать, например: "Надо же, такая молодая и красивая, а пишет, как старая жирная волосатая бабка..." Или: "Надо же, бабуся, какая у тебя внучка симпатичная". Да и вообще, мне уже за двадцать, а для тебя это, вероятно, глубокая старость...

Привет, "НАВИ"!!!

Решил я вам, типа, написать. Люди, вы по что журнал бакланом жИЛИНЫМ позорите. Больший маразм я только на матанализе слушаю.

Еще хотел вас спросить: зачем вы комикс раскрашиваете. В карандаше прорисованы тени, магия и т.п. А в цвете все выглядит плоским и некрасивым.

Ну а Лера со своей ручной мышью ((с)Лера) просто рулит!

Ну, типа, все, что я хотел сказать.
Wumpus[ALC]
*мыло: **elfalc@mail.ru***

p.s. Чуть не забыл, люди, опубликуйте фотку Леры, please.

Типа, привет, пельмень, мне по кайфу, что моя мышь тебе понравилась, и все такое. Ну да, она ручная, а какая же еще, не ножная же... Хе-хе, такая маленькая белая ножная педаль. Про Жилина все было в предыдущем выпуске "Почты", но тебе я еще раз персонально отвечу: Ну Нравится Он Нам! А если ты еще будешь на него наезжать, разошлем по всем киоскам распоряжение о том, что Wumpus[ALC]'у "Навигатор игрового мира" не продавать! А вопросом про комикс ты меня вообще удивил... Дык если не раскрашивать, это уже не комикс будет, а эта, как ее там... манга, во! Впрочем, неплохая идея... Этюд в багровых, то есть, черно-белых тонах. Да, вот еще в ту же колею.

Здравствуй, любимый игровой журнал!

Пишу вам в первый раз, погода у нас хорошая и т.д и т.п. Сподвигло же меня к написанию сего следующая вещь: previev в 3 от 2000 года к игре ARCANUM of streamworks and majic obscura. С одной стороны - preview как priwiev, но что меня удивило, поразило, ужаснуло: строчки Андрея Алаева: "Но один вид эльфа, разлетающегося на мел-е-елкие кусочки от очереди пудемета Льюиса способен привести ролевого маньяка в состояние блаженного ступора. При этом эльф, что немаловажно, должен будет громко стонать на эльфъем языке, и должна играть такая напряженная музыка, какой-нибудь военный марш, да потрогательней." Во-первых, если Андрей Алаев болен маниакально-депрессивным синдромом с признаками агрессивного поведения, то куда смотрит уважаемый редактор Игорь Бойко? Ведь ваш журнал читают не только люди с медицинским образованием, как я, например (кто видит кровищу ежедневно в больших количествах), но и подростки и дети, а кроме того, человек, проживший не одни сутки в "Ультиме онлайн" должен понимать, что сущность ролевых игр заключается не в том, чтобы пролить побольше кровищи и вывернуть побольше кишок, а чтобы отыграть хорошую или плохую роль за выбранного персонажа, а всё остальное - это только антураж. Я ни сколько не сомневаюсь, что создатели любимой мной игры FALLOUT сделают хорошую игру, но согласитесь: давать в ркуи Раскольникову бластер - это издевательство над Достоевским, также как дать в руки гному райлган, или, как пишет автор, эльфу - пулемет "Максим" будет издевательством хотя бы над тем же Толкиеном. Так что на будущее просьба: разбирать, кому вы даете описание игр типа KINGPING'а или (очень уважаемой) Кваки, а кому - описание ролевых проектов.

С уважением,
Тимофей Кореневский.

На это письмо хотел ответить Андрей Алаев лично, но был лишен сей возможности, так как последнюю неделю проводит в одной из лучших психиатрических больниц Подмосковья в селе Мещерское. Собственно, и это бы не помешало бы ему аргументированно возразить, но в смирительной рубашке очень неудобно писать. Так что на данную критику выпало отвечать мне, **Жилину**.

Уважемый Тимофей все же не совсем понимает сущность компьютерных ролевых игр. В них все не так, как в настольных, в которых действительно люди сидят и отыгрывают роли, а гораздо проще. А именно, все упирается в накрутку и антураж. Причем антураж очень и очень просто выстроить именно на кровавости, что с блеском продемонстрировал Fallout - я не знаю ни одного человека, которого бы кровь в играх как-то раздражала. Как раз наоборот: разлетающиеся в клочья мутанты веселят душу игрока, потому как обычно игрок - не дурак, и кровищу настоящую в больших количествах от игровой, игрушечной отличит. Что же до эльфов и пулеметов, то тут у нас есть вопрос причины и следствия. Arcanum - это в той же степени стеб над стимпанком (steampunk, жанр ролевых игр, размещенных в альтернативном, относительно высоко технологичном мире конца прошлого века), в какой Shadowrun - стеб над киберпанком. И там и тут в уже сложившийся сеттинг вставляют элементы инородные: фантазийные расы, магию и прочую фигню. И только в сочетании эти элементы делают игру оригинальной. Так что в руках у эльфов БУДУТ пулеметы. И огнеметы. И винчестеры. Потому что когда пулемет рвет кендера (В МЯСО!) - это круто. Безотносительно к жанру.

Здравствуйте, уважаемая Главная-ответственнаязаписьма!

Это письмо выражено глубоким Вам сочувствием, связанным с записью в разделе "Почта".

Вы либо недавно (очень) в "Нави", либо плохо представляете в НАСКОЛЬКО популярном журнале работаете. У него (журнала) тыщи (десятки тыщ, сотни?) поклонников. Куча из них имеет интернет. Я не сомневаюсь, что все остальные просто напишут письма (от руки). Так что я думаю Вы уже завалены тоннами автобиографий, которые сердобольные читатели настрочили в ответ на Ваш призыв... Я выражаю Вам сочувствие.

с уважением младший взводный
Romiras aka Роман Зорин

Взводный, смирнааа! Выражаю вам благодарность за сочувствие, а также за вашу пролетарскую смекалку. Я действительно очень недавно в "Нави", о чем можно было судить по тому факту, что заведую почтой на протяжении только трех номеров. Однако я уже знаю, **насколько** это популярный журнал. Иначе бы не пошла сюда работать. К тому же, я всегда отдаю себе отчет в своих словах. Если даже все эти читатели-почитатели напишут свои автобиографии на 10 страницах, все равно за месяц я их успею прочитать, потому что читаю я быстро, иначе меня на такую работу и не взяли бы.

Здравствуй дорогая редакция (или как там вас ещё)

Пишет тебе постоянный читатель некого журнала (конкретно-НИ-Ма) Пишет в первый раз, так что если что не этак, то не волнуйтесь, а настрочите, что Вас не проперло.

Читать начал я Навигатор довольно давно (N7'97) и прекращать пока не собираюсь. ...

Единственным серьезным минусом для меня кажется небольшое кол-во юмора. Сильно хочется рубрику Humor, с лучшими образцами I-net'овских шуток, коротких рассказов с тонким humor'ом и нетупых приколов... Я понимаю, что пожелание сродни байкам о порядочных политиках и деревьях-людоедах, но ведь так хоца!

Рубрика необходима ещё и потому, что уютное очарование Навигатора действует, в основном, (я сужу по своим знакомым) на людей с хорошим чувством юмора. Ведь за что мы читаем именно тот или иной журнал? За соответствие его стиля нашему психологическому типу (так ещё Ломброзо писал), а тематика играет роль первопричины, не более. Кроме того, недостаточное кол-во юмора делает даже хороший журнал, мягко выражаясь, стерильным.

В заключение, перейду к вопросам которые волнует очень многих: нельзя ли объяснить (можно на страницах журнала) как стать вашим автором, какие произведения присылать, какой направленности (понятно, что связанные с PC-тематикой, но хотелось бы поподробнее...), возможен ли литературный конкурс, будут ли серьезные диспуты с интересной проблематикой на игровые темы, т.к. ясно, что GAMES-это уже вовсе даже не для детей.

Очень жду ответа
(заранее спасибо)

HISTORIAN

Назови хоть навигаторовской мафией, только рэйлган не наставляй. Все бывает в первый раз, и письма тоже, поэтому я заранее настраиваюсь на снисходительность. Душа у меня добрая, так что гневной отповеди не будет. А про недостаток юмора – сдается мне, джентльмены, он хочет нас обидеть! Юмором у нас весь журнал пропитан, от корки до корки, и вовсе необязательно выделять его в отдельный раздел. Как раз в этом случае журнал и станет стерильным... Рассказы, шутки и нетупые приколы резвятся себе в Z ZONE, никто их оттуда прогонять пока не собирается.

Стать нашим автором сложно... Ну, там, сначала надо повторить подвиги Геракла, золотое руно добыть, потом убить пару драконов, потом пойти туда-не-знаю-куда, принести то-не-знаю-что... А если серьезно, то просто надо написать нечто, заслуживающее внимания. Какие произведения? Вообще-то, все жанры хороши, кроме скучного... Разумеется, связанные с играми и компами. Разумеется, интересные, желательно короткие, ибо краткость – сестра таланта. А лучше всего с самого начала определиться, чего больше хочется – писать или все-таки читать. Потому что если человеком движет не нормальная жажда творчества, а желание увидеть свое имя на страницах журнала, так мы можем этому горю помочь – просто отвести страничку и печатать списочком... одни имена...

Приветствую ...

Дорогая редакция. Я пишу по вопросу связанному с почтой. Не подскажите "мыло" Леры. А-? Хотелось бы покретиковать. А так как за чужие "грехи" неудобно вас "опускать!" , то ...

Вот и хочу всё сказать именно ей!

С уважением
Сальников Артем aka Thide

Мой мэйл – **lera@cmpd2.phys.msu.su**, заранее трепещу в ужасе перед грядущей "кретикой" и прячу тело жирное в утесах... Кстати, критиковать и опускать – две большие разницы, критике я всегда рада, а вот наезд, как бумеранг, всегда возвращается к его автору, и тогда жизнь бьет ключом, преимущественно по голове.

В качестве примера приводим ответ нашего уважаемого Хаос Мага на письмо некоего А.Васнёва aka Chip'a, опубликованное моим самодержавным решением в прошлом номере "Нави" в разделе Без Комментариев.

Уважаемый Чип! Рейтинг 9.6 для Planescape: Torment был поставлен прямо через мой труп - я настаивал на 10.0. Конечно же, это субъективно! Лично я не понимаю, как можно всяким Квейкам ставить рейтинг больше 2.0, но я не собираюсь навязывать свое мнение другим.

Теперь по порядку. Игровой стимул есть, его не может не быть. А вам не надоело в очередной раз спасать очередной мир от очередного медного таза? В кое-то веки разработчики предложили нам иную цель - поиск себя. Вам это не интересно? Очень жаль. Сочувствую.

О графике. Она и должна быть такой унылой. Действие-то происходит в основном на самых мрачных Планах, да и Сигил действительно свалка с многотысячелетним стажем. В Torment мир Planescape показан с самой темной и неприглядной стороны. Таков замысел дизайнеров. Да и Nameless One не ангел, чтобы на Внешних Планах приключаться.

О "ходячем телевизоре". А никто и не обещал, что все будет, как в обычном fantasy! Может быть, туда модроны и не вписываются, а в Planescape они у себя дома.

О странностях. А вам больше по душе абсолютный реализм? Простой пример из Baldur's Gate: при входе в inventory игра снимается с паузы. Ре-

листично? Разумеется. Способствует улучшению gameplay? Вряд ли.

Да, возможно, вам "гамиться" в этот несомненный шедевр и не интересно, вполне такое допускаю. Это означает лишь одно, что вы не поняли уникальной атмосферы Planescape. Вы диалоги-то читали? Или просто выносили всех направо и налево?

Alexander Volodkovich aka Chaos Mage

А вот еще письмо...

Здравствуйте!.. товарищи...

Мы пишем Вам (не в первый раз), в связи с письмом гражданина А. Васнева, чье письмо было помешено в рубрике "Без комментариев" в номере 4, за 2000 год.

Мдя... ну, надо начать...

Товарищи!!! Нельзя такие письма печатать (!) без комментариев. Если этот ламер наивный (это уменьшительно-ласкательное обращение, еще) полагает, что, его ламера, мнение интересно хардкорным ролевикам, то он глуубоко ошибается! Уж на что я себя к таким не причисляю, но и то тошно такой поклеп гнусный читать было. Подумайте о тысячах начинающих ролевиков, которые читают Ваш (НАШ!!! прим. политрука Эндрю) "Нави". Вот берет такой Петя Пирин журнал, открывает его на "нету слов" и видит... (дальнейший текст, вполне ,по-моему, приличный, безжалостно резанул политрук Эндрю, !@#$). Объясню ламеру, почему я его, этого ламера, ламером назвал. Если ты, сынку, с правилами "АиДиД" (в миру AD&D) не знаком, так чего на зеркало пенять. Если ты, внуча, дайсами (кубики такие с точками) по столу не стучал, то надо в уголке сидеть и рот ладошкой зажать. Если тебя, балбес, инвентарь возбуждает, то ты видать в "БГ" не играл. Ты окромя ВЕЛИЧАЙШЕЙРОЛЕВУХИВСЕХ-ВРЕМЕНДЬЯБЛЫ в жизни видал чегонибуть? Если - Сигил помойка, то я так понял, что ты (вырезал, подпись - политрук Эндрю, слов у меня нету, я уже думал такой брак как гражданин А. Васнев делать лет сто назад перестали, вот и рассуждай после этого про СИ-ДИ и розетки...).

Письмо является ярчайшим примером того, как человек, абсолютно не разбирающийся в предмете обсуждения, дает свое убогое суждение по нему. Короче: "Можем дать и по лицу, за наше Катманду". Хорошо бы это письмо (и тройку других, который будут на тему) напечатать, чтобы другим неповадно было. Но, кхе-кхе : "Если письмо не опубликуете - не обижусь, главное чтобы горе-автор прочитал". мнение взвода как умел цензурно выразил Bill Gates (шутка)

Romiras.

Don't lose your head

(мне башню, по ходу, от злости снесло).

P.S. Теперь я точно знаю, с кого рисовали образ Нордома...

И еще...

...Вот захотелось вступить в дискуссию по поводу Planescape: Torment. В №4 (36)'2000 был пипл вроде бы А.Васнев a.k.a. Chip, который говорил, что игра вся серая, унылая, телевизоры с заточками бегают не в тему. Я мыслю так, это в Interplay: Black Isle миры такие унылые делают (вспомним Fallout 1,2 и с его серостью и вампирами в Некрополисе) и цель нормальная: найти свою смерть. Подумаешь пустяк. Ан нет. Тебя тюк по голове и в морг. Потом просыпаешься и опять идешь к заветной цели: найти смерть. Ну, прям Дункан Маклауд блин. Потом, Chip, потвоему, игра с максимальным рейтингом 8.0 (даже принимая во внимание условность оного) попала бы на первое место в Инет топ 100 (понимая условность и топ 100 Инета)?

Ваш читатель

Vint the Beast. J

Black Isle миры такие унылые делают (вспомним Fallout 1,2 и с его серостью и вампирами в Некрополисе), и цель нормальная: найти свою смерть.

Дорогой "навигатор"

...2 (два) вопроса к вам.

1) лично к о-ру Гоблину. Правда ли что ОН (великий и могучий) озвучивал Горький-17 превратив его в Горький-18 с ограничением в 14 лет (???) Мне 15, да и купил я тогда Might and Magic VIII. Или это все происки пиратов?

Отвечает лично *оперуполномоченный:*

В нелегкую для отечественного игромана годину, когда в родной стране сложилось невыносимая ситуация с так называемыми "локализациями", фирма 1С призвала под знамена лицензионного софта ст. о/у Goblin'a.

Товарищ Goblin был призван на основании того, что некогда в одной известной статье вылил пару ушатов известной субстанции на пиратских "локализаторов". В статье явно проглядывали наглые намеки на то и неприкрытая похвальба тем, что якобы именно он, этот самый пресловутый Goblin, по до сих пор не установленным причинам разбирается в переводах лучше многих.

На основании вдумчивого рассмотрения данной статьи ("Надмозги за работой") ст. о/у Goblin был привлечен к сотрудничеству над проектом "Горький-18. Мужская работа", каковой является не продолжением игры "Горький-17" (как зто многим кажется), а авторским вариантом локализации.

Ст. о/у Goblin в паре с войсковым товарищем Кабаном и при участии представителя организованной преступной группировки Вованом (кличка Крюгер) полностью переработал оригинальный английский текст игры и слегка отпинал неправильный с его точки зрения сюжет, переработав его в сторону патриотичности и реалистичности. В результате из игры были выкинуты наглые нацистские происки в отношении России, а сам сюжет перенесен на территорию родной страны, на Северный Кавказ.

В игре "Горький-18" действует разведгруппа в составе трех военнослужащих из ГРУ: это суровый полковник Васин, бывалый прапорщик спецназа Кротов и неопытный рядовой первого года службы (читай - салобон) Зеленкин. Речь персонажей максимально приближена к реалистичной - за исключением наиболее часто употребляемых военнослужащими слов и непечатных идиоматических оборотов. Именно отсюда проистекает возрастное ограничение в 14 лет. Действует эта троица дерзко и нагло, как и положено нормальным военным людям. Если кто-то считает, что нормальный военный при виде монстра воет от страха и лезет на ближайшее дерево, то ему за эту игру даже не стоит браться. Если же хочется посмотреть на то, как ведут себя в зкстремальных ситуациях бывалые ветераны боев в Индокитае, — полный вперед, вы не будете разочарованы.

Как известно, качество озвучки и голоса "профессиональных актеров" - самое больное место всех "локализаций". Для того, чтобы игра получилась такой как надо, ст. о/у Goblin бросил все дела в Питере и помчался в стольный град Москву - дабы лично проконтролировать процесс озвучивания и в случае какихлибо неувязок лично помочь привлеченным к работе актерам - где крепким словцом, а где и кованым сапогом. Как ни странно, вопреки нехорошим ожиданиям и предвкушения расправы, сапоги не понадобились вообще - и это радует, ибо не перевелись еще на Руси нормальные актеры.

Сам ст. о/у Goblin большого участия в озвучке не принимал, но для порядка одного персонажа, конечно, озвучил. А именно — поработал над социальноблизким любому оперуполномоченному вором, произнеся от его лица сакраментальную фразу: "Да чтоб ты задавился, харя ментовская!" Кто, как не бывалый о/у знает, как подобрать правильные интонации в таком сложнейшем лингвистическом пассаже?!

Как получилась игра - судить, конечно, может только тот, кто в нее играет, а вовсе не тот, кто ее переводил.

Но вообще - есть мнение, что получилось неплохо.

о/у Goblin

Засим — до свидания, оставляю вас наедине с рубрикой Без Комментариев.

Без Комментариев

Здрасте вам всем.

Особое здрасте тем кто придумал опубликовывать такие шедевры письменного, печатного и игрового искусства как "Нечто о карточных играх аля Magic The Gathering" и "Ultima on-line и все-все-все". Большое вам СПОСИБО. Вы изменили мою жизнь. Есть конечно и отрицательные стороны этого изменения, но положительных как во всех американских фильмах на подобии МАТРИЦИ конечно же больше. Чтобы вы губы не раскатывали начну с плохого: 1)Я завалил 2 из 3-ех экзаменов в институте так как больше времени провожу в поисках денег на бустеры в отдельность и просто хорошие карты в частности. 2)В школе я умудрился заразить этим настолько много народу, что они все обмениваются не доходя до меня и я остаюсь не удел. 3) Я учитался рассказами из личной жизни Главного редактора в Ultim'е что у самого слюнки потекли и решил что надо где-то срочно надыбать 30$ на ту самую Ultim'у или достать нечто более бесплатное, но так (без Ultim'ы) больше жить нельзя. Правда ужасно. Приходишь в школу и сразу к шестиклашкам бежишь чтобы первым с ними поменяться, эта мелочь покупает по 4 бустера в неделю, а я свой последний купил больше месяца назад. Но то чем мы занимаемся вместо уроков поражает своим ... извращением. Вы не подумайте плохо, мы люди нормальные и ваши пошлости заменяем игрой двое на трое, черно-белые против красно-черного, черно-зеленого и чисто и гордо красного меня. Я всех конечно делаю, но как. Я не знаю можете ли вы себе это представить но такого прилива чувств и адриналина я не испытывал нигде, лаже на уроке. До чего надо опуститься чтобы один на один проиграть со счетом жизней 344 против 36, кажется я забыл минусы поставить. Но верите или нет но цифра реальна, весь счет записан у меня на листочке в тетради по геометрии. Мы с приятелем дошли до того что стали рисовать свои каты!!! притом не просто на листочке в клеточку а не самых натуральных макетах распечатанных на цветном лазерном принтере, кстати взятых с вашего навигаторовского диска вот только номер не помню. Этот диск потом еще был отдам кому-то и я его до сих пор вернуть не могу. А карты мы рисуем вполне играбельные, чего только один URSA'S BIRTHDAY стоит: артифакт, при плате в 2 маны и повороте один противник не может класть карты в игру и картинка там прикольная. Если сканер найду пришлю вам. А про Ultim'у история примерно такая же. Как посмотрел я на скрин шоты сразу зависть и радость просто до эпилепсии стали доводить. Радость за то что это не я один из тех десятков дохлых монстров, а зависть за то что я не смогу подзаработать на подобранных вещичках. Радость Ultim'ы в том что там много народу и все вместе и все друг против друга. Еще не придумали более объединяющей и сближающей все народы игры но Ultimaэто большой скачек к цели в котором могут участвовать все не смотря на наличие 3d ускоритель или Pentium'a III. Это нельзя объяснить словами это надо чувствовать. Это как MTG только где все зависит от тебя а не от количества новых карт в эдишене. Хочу Ultima online: Renaissance. Хочу чтобы там был свой MTG. Хочу мира во всем мире, бесплатного и-нета, бесплатную Ultim'у и все такое ...

Best regards,

Gregory
mailto: ***gregry@chat.ru***

Читатель читателю

Alex, который Pidburtnyy откликнись!

Прием тебя №;:%? слышно.

Ты передал послание в месте встречи, но не оставил координат по которым с тобой можно связаться. Мы солдаты Полужизни ждем ответа. Выйди на связь! Предлагаю обсудить совместные действия по уничтожению терроризма в Контерстрайке.

Жду.

Младший взводный
Romiras aka Роман Зорин

Привет! Меня зовут Митяй, мне 15 лет. Живу в Твери. Обожаю лавить в иннете и играть в X-Files, AoE-2, NFS, The Sims, ну и тому подобное. Читаю Нави и Хакер. Если что, пишите, отвечу - 100%!!! ***mitya_kovalev@mail.ru***

Hi геймеры!

Я опытный игрок хочу вступить в какой-нибудь клан по игре в AoE2. Хочу мочит с кем-нибудь других тап'ов по Интернету. А если таких кланов нет обращаюсь ко всем играющим в AoE2, все кто хочет вступить в клан для игры в Интернете обращайтесь по адресу ***bsg@enertek.zp.ua***

Произвожу набор игроков в клан [NOCLF], по играм Q1, Q2, Q3, UT и другие. начинающих играть просьба не тревожить. Состав будет где-то из 5-ти человек (включая себя). Письма отправлять по адресу: г. Москва ул. Введенского д. 10 к.1 кв. 37. Александру. желательно вложить в письмо ваш телефон (в смысле номер, а не аппарат) для быстрой обратной связи.

Саша aka Darkstalker

В совершенно майском настроении почту разбирала

Лера и ее ручная мышка

P.S. Ваша драгоценная орфография сохранена в неприкосновенности.

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Выпускающий редактор
Константин Подстрешный

Редактор раздела Action
Владимир Рыжков

Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов

Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев

Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев

Ведущий раздела Hardware
Дмитрий Горяйнов

Представитель в США
Дмитрий Герцев aka Spellbound

Главный почтальон
Лера Чашечникова

Special Projects Division
Андрей Шаповалов

RPG Division
Александр Володкович aka Chaos Mage

Navigator Crack Group
Алексей Ролдугин aka Aleph

Арт-директор
Дмитрий Ароненко aka Alrick

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Художественный дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков

Художник
Александр Еремин

Web-master
Олег Бородкин

Учредитель ООО "Библион"
Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768 Факс. (095) 475-4917
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.com

Телефоны для деловых предложений и рекламы: 190-9768, 475-4917

Антивирусное обеспечение:
Программа Antiviral Toolkit Pro
ЗАО "Лаборатория Касперского
http://www.avp.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
(***http://www.ritlabs.com***)

Доступ в Интернет:
Компания Zenon N.S.P.
(***http://www.aha.ru***)
Internet Service Provider ILM
(***http://www.ilm.net***)

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.
Использование любых материалов "Навигатора Игрового Мира" допускается только с письменного разрешения редакции.
Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Электронный спуск и вывод фотоформ:
"Делай вывод", (095) 790-0883,
(095) 790-0884, (095) 724-4491
http://www.prepress.ru,
http://implosition.ru

Отпечатано с готовых диапозитивов в ГУП ИПК "Московская Правда"
Москва, ул. 1905 года, д. 7

Тираж 32.000 экз. з. 2329

Цена договорная.

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
Обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Затерянный Мир

По прихоти команды аистов, отвечающих за распространение жизни во Вселенной, **три уникальные расы** попадают на одну и ту же планету. Развивая города, добывая ресурсы, тренируя армию, совершенствуя торговлю и используя дипломатию, Вам предстоит раз и навсегда решить, кто же останется **единственным хозяином** новой планеты. Пропахшие сигарным дымом **анты**, возводящие Главный Инкубатор, добрые проказники **эльфы**, поглощенные изготовлением грибного шнапса, и прекрасные **дриады**, строго охраняющие границы священного леса. **Выбор за Вами!**

1С snowball.ru лучшие игры по-русски neo JoWooD Productions

ИГРУШКИ Затерянный Мир snowball.ru

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ТД «ОФИС ПЛЮС» Ленинградский пр-т, 80, кор. 20,
ИАЦ «Софт-Информ» ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44
ВЦ «Горбушка», левая аллея, левая сторона, 96-97
«Филпорт» ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»
«А2000» ул. М.Бирюзова, 17
«Дом деловой книги» ул.Марксистская, 9
«Кинолюбитель» Ленинский проспект, 62/1
«Галерея Водолей» Ореховый бульвар, д. 15
ТДК «Москва» ул. Тверская, д.8, стр.1
«ПРЕССТОРГ» ул. 2-я Тверская-Ямская, 54
«Причал» ул. Исаковского, 33/1
«ПСМ компьютер» Олимпийский проспект,16
Марксистская, 3 (маг. «Планета»)
ТД «Перекресток в Северном Бутово», ул. Старокачаловская, 16
«Техмаркет» ул. 8-го Марта, 10
«ФОРМОЗА-АЛЬТАИР» ул.Авиамоторная, 57
«Школа 21 век» Детский Мир, 4-й и 1-й эт.
«Три С» Осенний б-р, 7, корп. 2
«Nika Computers» Зеленоград, корп 1106Е
«АГМАРМУЛЬТИМЕДИА» Б. Строчиновский пер., 28/11
ул. Генерала Глаголева, 26
«АЮ+» ул.Смольная, 24"а"
«Бизнес книга» ул. Б.Ордынка, 19, стр. 2
«ВИСТ на Масловке» ул. Башиловская, 21
«Квазар» 3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1
«Линтек М» Воробьевы горы, МГУ,
НИИЯФ, корп. Высоких энергий
«ЛНК» ул. Новая Басманная, 31, стр. 1
«Фирма МЕЛАН» ул. Ивана Франко, 38, корп. 1
«МИКС-Компьютер Сервис» ул. Тверская, 25/9
«РС-сервис» ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41
«ТАЙСУ» Ленинский проспект, 89
ТД «МАРАФОН» Рязанский пер., 2
«Фирма СМС» Зеленоград, корп. 430, стр. 1
«ЮНАР и К» Тверская застава, 3
«Дом книги в Сокольниках» Русаковская ул., 27
«Компьютерный дом на Руставели» ул. Руставели, 1
Савеловский ВКЦ, В23
Дом Книги «Молодая Гвардия» ул.Полянка, 28
«Ориел» Университи, 2-й этаж
«Порфир» ВЦ "Горбушка", 2-й этаж
ТД «Прогресс» Зубовский б-р, 17, стр.1
«Стингер Сервис» Савеловский ВКЦ, В13
«Столица Электроникс» ул.Земляной Вал, 2/50

Абакан
«Ситилинк» ул. Щетинкина, 59

Алматы
«СЭТ» ул. Маркова, 44, оф. 315

Архангельск
«ТРЭВЭЛ ТЕКНОЛОДЖИ» ул. Тимме, 7

Астрахань
«ВЦ Пилот» ул. Савушкина, 43, оф. 221

Барнаул
«Алтай-Компьютер-Сервис» ул. Деповская, 7

Березники
Центральный Универсальный Магазин

Бишкек
Урматтуу Лтд.'ул. Киевская, 96Б, салон «Urmatuu»

Братск
ТЦ «Сервер» ул. Депутатская, 17

Брянск
НТЦ «Апекс» ул. III Интернационала, 2 ,59

Верхняя Пышма
«Центр Информационных Технологий УДО» ул. Ленина, 42

Владивосток
«Юманс» ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140,маг. "Академкнига"

Владимир
«Кижи» ул. Московская, 11

Домодедово
«Конторское оборудование» ул. Рабочая, 59А,

Иваново
ул. Красной Армии, маг. «Канцтовары»

Ижевск
ул. Советская, 8А

Калининград
«Интерснаб DRV» Ленинский пр-т, 13-15

Киров
НТП «Орком-Трейдинг» ул. Московская, 12

Краснодар
КИТЦ СВТ «Центрприборсервис»
ул. Старокубанская, 118

Красноярск
«Макссофт» ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»

Лангепас
ул. Ленина, 23, маг. «Пеликан»

Липецк
ул. Космонавтов, 28, «Алладин»

Магнитогорск
«СофтИнКом» ул. Ленина, ЦУМ

Мурманск
«Эльфа-Компьютерс» ул. Воровского, 15А

Нефтеюганск
«Росси» мкр. 2, д. 23

Невинномыск
«Децима-Софт» ул. Гагарина, 55

Нижневартовск
«Эдем» ул. Менделеева, 17П

Н.Новгород
ПКФ «ЛАД» ул. Маслякова, 5, оф. 37
«Волга-Софт» ул. Карла Маркса, 32;
«Волга-Софт» ул. Гордеевская, 97

Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»

Новосибирск
«Маяк» Красный пр-т, 157/1

Норильск
«Техносервис» пр-т Ленина, 22, маг. «Ольга»

Ноябрьск
ТПФ «Ямал» ул. Киевская, 8

Одесса
«Альфа-Ком» ул. Жуковского, 34
«AcashiSoft» р-к «Котовский», пав. Е-82

Оренбург
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»

Орехово-Зуево
«ComruTrain» ул. Ленина, 44А

Орск
«Диалог-М» ул. Станиславского, 53

Пермь
«КамаСофт» ул. Большевистская, 75, оф. 200
«Развитие-плюс» ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Большевистская, 101,маг. «Дега-Ком»
«Крона» ул. Борчанинова, 15
ул. Куйбышева, 38

Рига
«ANDI» ул. Дзербенес, 14, оф. 502

Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70, салон «Лавка Гэндальфа»

Самара
«АПС-Софт» ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.

С.-Петербург
«Генеральная сервисная Компания»
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
«СПб Дом Книги» Невский пр-т, 28,
«М-СТАЙЛ» ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж
«ТИТАН»
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Скачек, 77, «Компьютерный Мир»;
ул. Рубинштейна, 29, Компьютерный сепермаркет «АСКоД»;
Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»

Сочи
НТЦ «ИНФОРМСЕРВИС» ул. Советская, 40

Сургут
«Юником» ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»

Таллинн
ул. Пунане, 16,Компьютерный салон «IBEKS»
Smirnov FIE Axtru, 12

Тамбов
ул. Советская, 148/45

Тольятти
«Альт-Групп» ул. Ленинградская ,53А

Тюмень
«ТюмБИТ» ул. Геологоразведчиков, 2/58

Улан-Удэ
«Стэк-Сервис» ул. Хахалова, 12А

Усть-Каменогорск
НТП «Рейтинг» ул. Ушанова, 27, подъезд 2

Хабаровск
«Контакт Плюс» ул. Стрельникова, 10А

Ханты-Мансийск
«Баланс Консалтинг» ул. Калинина, 58

Чебоксары
«Системпром» ул. Хузангая, 14

Челябинск
«Микос» ул. Энтузиастов, 12
«Форт-Электроникс»
Свердловский пр-т, 31,компьютерный салон «BEST»
ул. Пушкина, компьютерный салон «Wiener»

Чита
ул. Амурская, 91

Электросталь
«Контраст-Сервис» пр. Ленина, КЦ «Октябрь»

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»

Якутск
«Софт-Лидер» ул. Аммосова, 18, 3 этаж

Ярославль
Салон «Аудио-видео» ул. Свободы, 52

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11
М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;
Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»; ул. Новый Арбат, 8, 2 этаж, отд. «Программное обеспечение»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1
Валга: пр-т 60-летия, 20; ул. Бутырская, 7; Старопименовский пер., 12/6